


ИГРЫ:

Dungeon Siege Z2 Red Alert 2 Carmageddon: TDR 2000 The Sims: Living Large Rally Masters

ПРОХОЖДЕНИЯ:

Age of Empires II: Conquerors Океан Эльфов In Cold Blood

0 100076 4



# Абсолютно плоские мониторы SyncMaster Samsung

## Новая серия плоских мониторов

### SyncMaster 755DF



**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением - бескомпромиссное решение для самых требовательных пользователей.**

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1600x1200@68Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
TCO99 (Опция)
Калибровка цвета (ПО Colorific)

### SyncMaster 753DF



**Абсолютно плоский экран с абсолютно плоским изображением.**

Диагональ экрана 17"(видимая – 16")
Абсолютно плоский экран и плоское изображение
Величина зерна 0.20мм (горизонт.)
DynaFlat – Infinitely Flat Tube
Макс. разрешение 1280x1024@65Гц
Покрытие экрана Smart III (антистатическое, антибликовое)
Совместимость с Plug & Play
Калибровка цвета (ПО Colorific)

**Москва** Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Роско 795–0400; CITILINK 745 2999; НИКС 216 7001; Партия 742–5000, 742 4000; Ф–Центр 472 6401; R&K 230 6350; Валга 299 5756; Вист 159 4001; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; Деникин 785 1920; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 737 6131; Березка–В 362 7001; ИСМ–Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Вист–СПб 325 6898, 327 9016; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380; IVC–CHS 329 3673; МТ Компьютерс 186 9590; Авэкс 110 1313; Хи–квадрат 325 7187, 327 6545; RAMEC 277 8686; KEY 325 32156; Aura Cjmputers 248 8390; 325 6920; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932 ; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист–Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер–юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель–Сервис 34 3635; ЭВМ–Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Парад 22 5583; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 41 5234; Элекс–ком 72 7240; **Ижевск** (3412) Элми 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист–Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт–Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю.Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 47 2482; **Пермь** (3422) ИВС 46 6594; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

SAMSUNG

# ВНИМАНИЕ!

## П О Д П И С К А

**ПОДПИСКА В РОССИИ.**

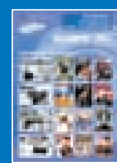
ПОДПИСКА НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ ОФОРМЛЯЕТСЯ ВО ВСЕХ ОТДЕЛЕНИЯХ СВЯЗИ ПО "ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ 2001" ("ЗЕЛЕНЫЙ КАТАЛОГ"). ДЛЯ УДОБСТВА ПОДПИСЧИКОВ ВСЕ НАШИ ИЗДАНИЯ ВЫДЕЛЕНЫ ЕДИНЫМ БЛОКОМ. (БЛОК СМОТРИ ВНИЗУ СТРАНИЦЫ)

КОРПОРАТИВНУЮ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНУЮ ПОДПИСКУ С ДОСТАВКОЙ В КРАТЧАЙШИЕ СРОКИ ДО ПОДПИСЧИКА МОЖНО ОФОРМИТЬ В ООО "ИНТЕР-ПОЧТА" ПО Т. **925-0794,-2206,-1606,-3760.**



**ПОДПИСКА В СТРАНАХ СНГ И БАЛТИИ.**

ПОДПИСКА В ЭТИХ СТРАНАХ ОФОРМЛЯЕТСЯ ПО СПЕЦИАЛЬНОМУ КАТАЛОГУ.
ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ НА ЖУРНАЛЫ:
"ХАКЕР" - 29919
"СТРАНА ИГР" - 88767
"СТРАНА ИГР + CD" - 86167
"OFFICIAL PLAYSTATION" - 87022
"OFFICIAL PLAYSTATION + CD" - 86894



**ЗАРУБЕЖНАЯ ПОДПИСКА.**

ТЕПЕРЬ МОЖНО ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ В США, ГЕРМАНИИ, АНГЛИИ, ФРАНЦИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ ЕВРОПЫ. ПОДПИСКА ПРОИЗВОДИТСЯ В ON-LINE НА ЛЮБОЙ СРОК:
INTERTET: WWW.PRESSA.DE
E-MAIL: SERVICE@PRESSA.DE
TEL: (0341) - 9605279 • FAX: (0341) - 9605636

**С 1 СЕНТЯБРЯ ПО 30 НОЯБРЯ 2000 ГОДА ПРОИЗВОДИТСЯ ПОДПИСКА 2001 НА ЖУРНАЛЫ ИЗДАТЕЛЬСТВА "ГЕЙМ ЛЭНД"**

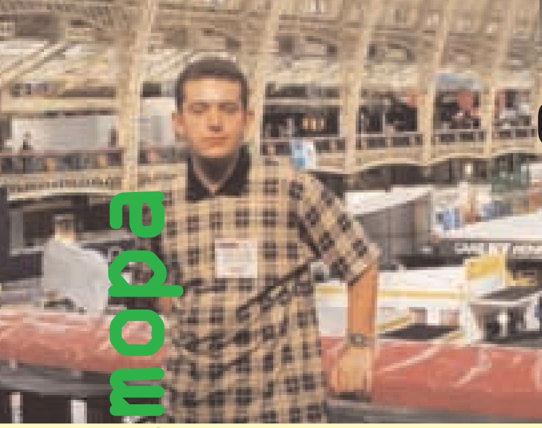



**СТРАНА ИГР. ИЗДАТЕЛЬСТВО "ГЕЙМ ЛЭНД"**
(095) 292-39-08, 292-54-63, 924-06-94

| Индекс | Издание | Объём | кол–во |
|---|---|---|---|
| | **Страна игр**<br>Лучший журнал о компьютерных играх. | 100 стр. | |
| 88767 | Подписка на I полугодие | | 12 |
| 93588 | Годовая подписка | | 24 |
| | **Страна игр + CD**<br>Журнал + новые компьютерные игры. | 100 стр. | |
| 86167 | Подписка на I полугодие | | 12 |
| 26153 | Годовая подписка | | 24 |
| | **Official Playstation**<br>Официальный журнал "Sony - Playstation". | 82 стр. | |
| 87022 | Подписка на I полугодие | | 6 |
| 26152 | Годовая подписка | | 12 |
| | **Official Playstation + CD**<br>Журнал + новые игры. | 82 стр. | |
| 86894 | Подписка на I полугодие | | 6 |
| 26151 | Годовая подписка | | 12 |
| | **Хакер**<br>Журнал компьютерных хулиганов. | 100 стр. | |
| 29919 | Подписка на I полугодие | | 6 |
| 27229 | Годовая подписка | | 12 |

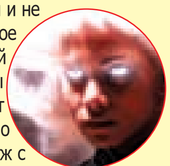
# СОДЕРЖАНИЕ

СИ №19 (76) октябрь 2000



## колонка редактора

Любая игровая выставка, где бы она не проводилась - это всегда масса информации, поток сенсаций и немножечко индустриальных интриг. Не исключение и лондонская ECTS, которая в этом году наконец-таки, избавилась от чувства собственной неполноценности и ненужности, превратившись пусть и в достаточно рядовое, но все-таки крупное событие игрового мира. И если в прошлом году по возвращении из Лондона у нас были сомнения на тот счет, стоит ли участвовать в ECTS в дальнейшем, то теперь они полностью развеялись. Элитарная Milia, грандиозная E3, экстравагантная Tokyo Game Show, эксклюзивная SpaceWorld, и домашняя и спокойная ECTS, - вот они, наши главные календарные ориентиры года.



Вернемся к нашим местным событиям. Пусть переход к новому дизайну прошел и не вполне гладко, и нам еще многое предстоит сделать, надеемся, с вашей помощью и непременной критикой мы обязательно добьемся успеха. На этот раз , помимо уникального проекта по Black & White (читайте репортаж с ECTS), и подробного взгляда на Red Alert 2, хотелось бы отметить и не совсем обычные постеры...

Всегда ваш,
Сергей Амирджанов







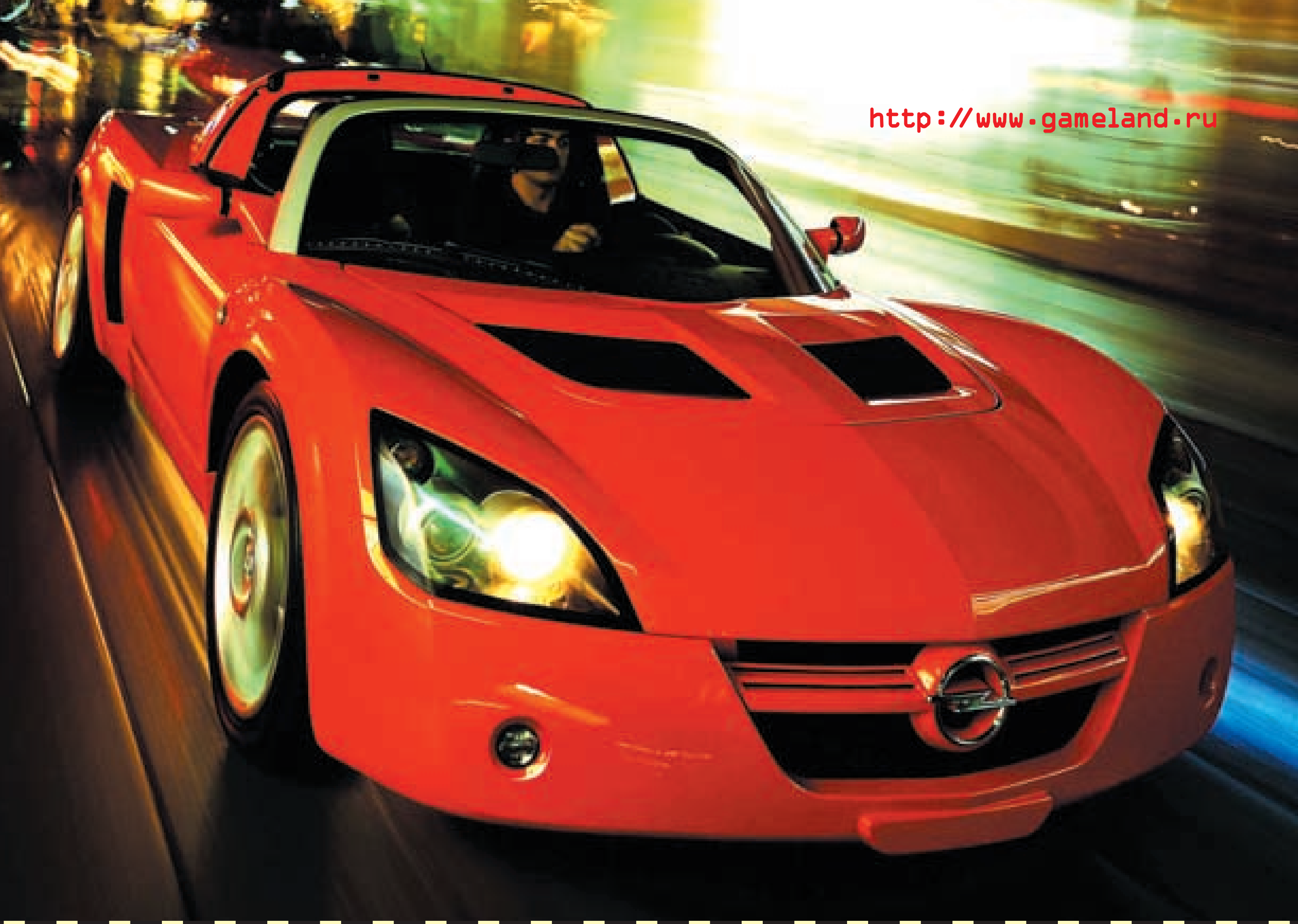



## POSTERS:

Jet Set Radio
Summoner



## Игры в алфавитном порядке




# WANTED! $$$ WANTED!



*Хотите присоединиться к команде издательства Gameland Publishing? Теперь у вас появился реальный шанс это сделать!*
*Новому журналу "Мобильные Компьютеры", который будет вскоре выпускаться нашим издательством, требуются молодые амбициозные авторы и дизайнеры, которые, естественно, разбираются в его тематике и хотят получать за свою работу приличные деньги.*
*Если вы заинтересовались нашим предложением, присылайте свои резюме по адресу borisr@gameland.ru*

**Компания «GAME LAND» приглашает к сотрудничеству компании из стран СНГ для совместной работы над локальным изданием журнала «СТРАНА ИГР». E-mail: dmitri@gameland.ru**



## Red Alert 2

Конечно, в основу сюжетной линии второй части мог быть положен лишь один вариант концовки оригинального Red Alert — тот самый, в котором войска союзников победоносно громят зарвавшихся русских.

## Список рекламодателей

**СТРАНА ИГР**
**№19 (76) октябрь 2000**
**www.gameland.ru**

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

**РЕДАКЦИЯ**
**Сергей Лянге** *serge@gameland.ru* издатель
**Сергей Амирджанов** *amir@gameland.ru* и.о. главного редактора
**Дмитрий Эстрин** *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
**Борис Романов** *borisr@gameland.ru* редактор Видео
**Сергей Долинский** *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
**Эммануил Эдж** *emik@gameland.ru* корреспондент в США
**Виталий Гербачевский** *vp@gameland.ru* корректор

**ART**
**Михаил Огородников** *michel@gameland.ru* арт-директор
**Леонид Андруцкий** *leonid@gameland.ru* дизайнер

**GAMELAND ONLINE**
**Денис Жохов** *denis@gameland.ru* WEB-master
**Академик** *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**
**Игорь Пискунов** *igor@gameland.ru* руководитель отдела
**Алексей Анисимов** *anisimov@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

**ОПТОВАЯ ПРОДАЖА**
**Владимир Смирнов** *vladimir@gameland.ru* коммерческий директор
**Андрей Степанов** *andrey@gameland.ru* заместитель коммерческого директора
**Самвел Анташян** *samvel@gameland.ru*
*Тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694*

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА**
**Ерванд Мовсисян** *ervand@gameland.ru*

**GAMELAND PUBLISHING**
**ЗАО "Гейм Лэнд"** учредитель и издатель
**Дмитрий Агарунов** *dmitri@gameland.ru* директор
**Борис Скворцов** *boris@gameland.ru* финансовый директор
**Игорь Натпинский** служба безопасности и связь
**Глеб Маслов** с правоохранительными органами

**GAMELAND MAGAZINE**
**Dmitri Agarounov** *dmitri@gameland.ru* director
**Game Land Company** publisher
*Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694*

**Доступ в Интернет:** компания Zenon N.S.P.
*http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629*

**Отпечатано в типографии:** "ScanWeb", Finland
**Тираж** 50 000 экземпляров

**Цена договорная**





**Дизайн обложки:** Михаил Огородников





# НОВОСТИ игрового мира


**ЭКСПЕРТ:** Борис РОМАНОВ
E–mail: borisr@gameland.ru


**В двадцатых числах сентября в мире, а точнее в Японии, произойдут последние игровые мероприятия этого года, а именно "Tokyo Game Show", выставка игровых автоматов "JAMMA" и первый в истории Sega междусобойчик "Access to Dream - SEGA Cyberclub", на которых различные компании представят 80 процентов продукции, которая поступит в продажу в ближайшие полгода на всех существующих сегодня платформах. Именно поэтому нынешний выпуск игровых новостей практически полностью будет посвящен тем играм, которые дебютируют на этих трех мероприятиях. И, судя по всему, несмотря на общее падение активности на рынке видеоигр, обусловленном переходом индустрии на новые технологии, на них явно будет на что посмотреть. Именно там будет представлен новый Resident Evil с новым Silent Hill'ом, и именно там мы сможем лицезреть новую Daytona USA и новый Virtua Cop. Вне всякого сомнения, на этих трех мероприятиях нас смогут поджидать и другие приятные сюрпризы, о которых мы еще не знаем. Но об одном мы сможем сказать вам точно: именно во время проведения вышеназванных выставок таинственный Microsoft наконец-то приоткроет завесу секретности над списком тех компаний, которые будут снабжать своей продукцией его игровую платформу X-Box. Но на эту тему мы поговорим лишь в следующем выпуске нашего журнала.**

## RESIDENT *EVIL* ZERO *ПЕРЕНОСЯТ* НА *GAME* CUBE

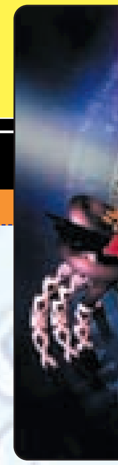
Известное японское издательство **Capcom** стало первым независимым производителем игр, официально поддержавшим своими проектами новую игровую систему от **Nintendo**, названную ее создателями **GameCube**. Более того, свою работу на этой платформе **Capcom** решил начать с супер-пупер-мега проекта из сериала **Resident Evil**, в данном случае **Resident Evil Zero**. Как вы помните, в свое время **Capcom** анонсировал эту игру для **Nintendo 64**, но теперь понял, что лучше будет выпустить ее на более мощную систему. Стоит отметить, что в прошлом году похожий трюк **Capcom** проделал со своим проектом **Onimusha**, который перескочил с оригинальной **PlayStation** на **PlayStation 2**. Тем не менее, до сих пор не ясно, станет ли Capcom полностью переделывать **Resident Evil Zero** под новую платформу или ограничится, как в случае с Onimusha, улучшением моделей ее персонажей без замены плоских задников на трехмерные. Но в любом случае этот анонс в очередной раз заставил нас задуматься над отношениями между **Capcom** и производителем домашних игровых систем №1 компанией **Sony**. В то время, когда **Dreamcast** и **GameCube** уже получили или еще получат свою порцию "резидента", то владельцам новой игровой платформы от **Sony**, похоже, придется ждать его еще довольно долго. С другой стороны, до нас недавно дошли слухи, что на **PS2** все-таки появится в следующем году свой "резидент", который, правда, будет являться ни чем иным, как переводом с **DC** знаменитой **Code Veronica**. Так это или не так, покажет время, а пока нам лишь остается перейти к следующим порциям наших новостей.



## SILENT *HILL* 2 *НА* TOKYO *GAME* SHOW*!*

Обещанная премьера продолжения одного из самых популярных "ужастиков" для **PlayStation** **"Silent Hill"** на прошедшей недавно выставке **ECTS** так и не состоялась. Тем не менее, на грядущей **TGS**, где самым главным участником выставки (в отсутствии **Sega** и **Square**), несомненно, станет издательство **Konami**, именно этому проекту для **PlayStation 2** уготована судьба стать самой главной новинкой шоу. Как вы можете сами судить по первым опубликованным скриншотам из этой игры, выглядит она более чем достойно. Другой вопрос, как она будет играться, но об этом мы пока просто ничего не знаем. Но, с другой стороны, зная нынешнюю политику **Konami**, можно будет смело сказать, что особо отличаться от оригинала она вряд ли будет.

МОЩЬ ТОРГОВОЙ МАРКИ FINAL FANTASY ОТ SQUARE МЫ СМОЖЕМ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ОЦЕНИТЬ УЖЕ В НАЧАЛЕ ДЕКАБРЯ. С ЭТОЙ ИГРОЙ СТАРТУЕТ ЦВЕТНОЙ WONDERSWAN И ЭТО СПОСОБНО ГАРАНТИРОВАТЬ ЕМУ УСПЕХ..






Silent Hill 2

Само же издательство говорит об этом проекте следующее. Действие будет происходит снова в "тихом холмике", тогда как сюжет и персонажи игры будут совершенно новыми. Игра начнется с того, как ее главный герой James Sanderland получит письмо от своей жены, которая скончалась три года назад, в котором она пригласит его погостить на курорте "Silent Hill" (бред, да и только). Наш герой, естественно, сразу все бросит и как можно скорей отправится в далекое путешествие, в котором он встретит девушку Марию, которая будет до боли напоминать ему его скончавшуюся жену. В общем, ужас и кошмар. Точно так же, как и в оригинале, в Silent Hill 2 будет много тумана и темноты, чтобы снова воссоздать неповторимую атмосферу первой игры из этой серии. Но, в отличие от оригинала, уровень сложности SH2 будет несколько ниже, так как в Японии эта сторона данной игры была слишком сильно раскритикована.
Остальные же подробности этого проекта мы теперь узнаем не скоро. Ее выход намечен лишь на 2001 год, а у ее продюсера, помимо SH2, имеется и другая работа - закончить в срок адвенчуру Shadow of Memories, хотя мы можем на этот счет и ошибаться.

## NAMCO ПОКАЗЫВАЕТ НОВУЮ KLONOA

Если кто из вас еще помнит, в свое время японское издательство Namco выпустило на PlayStation довольно симпатичную двухмерно-трехмерную платформу Klonoa. Так вот, в марте 2001 года на PlayStation 2 выйдет ее продолжение, первые скриншоты из которого вы можете лицезреть прямо здесь. И, судя по ним, а также по той скупой информации, которой поделилась Namco по поводу этого проекта, по своей сути Klonoa 2 будет мало чем отличаться от своей предшественницы, разве что графикой, да и то не особо. Однако списывать со счетов это проект пока рановато, так как еще его первая часть была принята как прессой, так и покупателями очень хорошо. Да к тому же подобных игр на PlayStation 2 еще никто не делал. А это значит, что у нее имеются все шансы стать хитом.


Klonoa 2

## ПОРТАТИВНАЯ FINAL FANTASY: НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Как мы уже сообщали в прошлом номере нашего журнала, японское издательство Square объявило о своей безоговорочной поддержке новой портативной игровой системы от Bandai Wonderswan Color. Теперь же мы можем не только об этом поговорить, но и показать первые скриншоты из планируемых к выпуску на этом формате игр от великой и могучей Square.
Как уже стало известно пару недель назад, главной игрой, с которой стартует в этом декабре в Японии Wonderswan Color, станет оригинальная Final Fantasy, которая впервые увидела свет в 1987 году на 8-битной игровой приставке от Nintendo, известной у нас под именем Dendy. Однако по той причине, что Wonderswan Color является все-таки более мощной платформой, чем древняя NES, графически первая Final Fantasy на WSC выглядит практически так же хорошо, как Final Fantasy IV на Super Nintendo. Однако, кроме улучшения графики, с оригинальной FF, которая в свое время помогла избежать Square банкротства, ничего на новой портативной платформе от Bandai не произойдет. И это, скорее всего, к лучшему, так как это самое лучшее, как известно, является главным врагом хорошего. Напоследок стоит отметить, что, кроме первой Final Fantasy, на Wonderswan Color выйдут также вторая и третья ее части. Также на этом формате будут переизданы и другие Square'овские нетленки, но произойдет все это лишь только в 2001 году.

FINAL FANTASY


FF

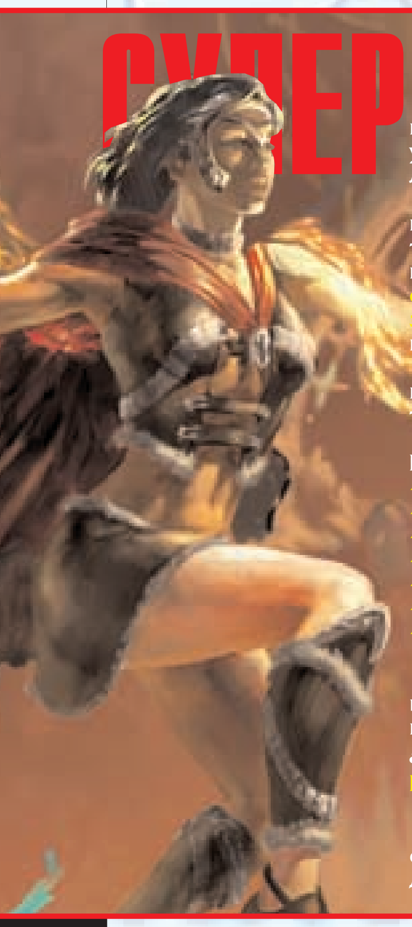

FF


FF

## KOEI АНОНСИРУЕТ ВТОРОЙ KESSEN

В то время пока первый Kessen, которому посчастливилось в Японии стать одним из самых популярных проектов для новомодной PlayStation 2, все еще находится в стадии локализации для американского и европейского рынков, издательство уже начинает вовсю рекламировать его вторую часть, которая у себя на родине поступит в продажу уже весной следующего года. Для тех из вас, кто до сих пор был не в курсе, поясняем: оригинальный Kessen представлял собой классическую пошаговую военную стратегию в духе, скажем, The Romance of the Three Kingdoms или Dragon Force, в которой игрокам предлагалось управлять и направлять свои армии, чтобы потом, откинувшись в кресло, смотреть на разворачивающиеся на экране события. Единственным же отличием Kessen от своих предшественников было то, что все эти бои проходили в полном 3D и с участием около 100 человек на экране. Так вот, в Kessen 2 одновременно на экране мы увидим уже 500 человек, а по своему сюжету он будет походить чуть ли не настоящую японскую RPG со всякой там любовью и предательствами.

## СУПЕРВИКТОРИНА!



**Журнал "Страна Игр" объявляет о старте нового уникального проекта: интерактивной викторины, принять участие в которой может каждый наш читатель, располагающий телефоном!**

**Каждый месяц на страницах журнала мы будем задавать новый вопрос и дадим несколько вариантов ответа на него, после чего вы можете позвонить по указанному телефону и поймать миг удачи! Среди правильно ответивших проводится розыгрыш уникальных призов! Ну а каждый месяц вас будет ждать новый вопрос, новые ответы и совершенно новые призы.**

**На этот раз ВОПРОС посвящен самому масштабному отечественному проекту этого года - "Проклятым Землям".**

**Итак, как зовут генерального директора Nival Interactive, команды, создавшей эту игру:**

**-Олег Медокс**
**-Сергей Климов**
**-Levelord**
**-Сергей Орловский**
**-Питер Молине**
**-Гоблин**
**-Борис Романов**

**Звоните прямо сейчас по телефону 8-809-585-80-11 и выбирайте один из вариантов ответа. Среди правильно ответивших будут разыграны 10 клёвых футболок, а ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ ГЛАВНЫЙ ПРИЗ: ТОВАРЫ ИЗ E@SHOP НА СУММУ $100 на выбор!**

**Викторина только для совершеннолетних. Стоимость связи 10 рублей в минуту плюс междугородний тариф до Москвы**


Kessen 2

Трудно сказать, насколько успешным будет этот проект, однако **Koei** надеется продать полтора миллиона его копий во всем мире. И, возможно, это ей удастся, так как именно ради 500 трехмерных человек на экране люди и покупают себе новые игровые приставки. Не так ли?

## SEGA *ГОТОВИТ* СВОЕ *ШОУ*

Несмотря на то, что на сегодняшний день **Sega** основное свое внимание уделяет лишь американскому рынку видеоигр, в своей родной Японии она все еще пытается привлечь покупателей к своему **Dreamcast**'у. Именно для этих целей она решила не только сэкономить на неучастии в **Tokyo Game Show**, но и устроить собственную выставку, а точнее, провести целый ряд бесплатных рекламных мероприятий, на которых она намерена представить свою осенне-зимнюю линейку игр. Одновременно с этим, являясь как никак лидером индустрии игровых автоматов, она намерена по полной программе выставиться на грядущей **JAMMA**, на которой также будут, по сути, представлены новые игры для **Dreamcast**.

Судя по всему, главными сюрпризами мероприятия **"Access to Dream - SEGA Cyberclub"**, которое будет проходить в первую очередь на страничке **http://cyberclub.isao.net/**, а также в некоторых японских центрах развлечений, станут те же самые сюрпризы, которые ждали посетителей **ECTS**, а именно долгожданный анонс **Daytona USA Online** и нового проекта **Smilebit**, названного ее создателями **Gun Valkyrie**. Кроме этого, данное мероприятие должно пролить свет и на прочие секретные проекты этой компании, такие как, к примеру, недавно анонсированный ужастик **Type X 'Spiral nightmare'** от неизвестной команды разработчиков. Последний, кстати, не только великолепно выглядит, но и обещает привнести в резидентно-подобный жанр много чего интересного, хотя более конкретно на эту тему мы пока ничего сказать не можем.


Type X

Одновременно с этим уже на **JAMMA Sega** планирует продемонстрировать более десятка различных проектов, из которых на страницы журналов пока попали только два: продолжение легендарной стрелялки с пистолетом **Virtua Cop Confidential Mission** и продолжение одной из первых игр **Yu Suzuki - Space Harrier**, которое получило название **Planet Harrier**. Судя по тому, как они все выглядят, разрабатываются они для платформы **Naomi**. А это значит, что в свое время они будут обязательно переведены на **Dreamcast**. Ну а что в действительности произойдет на выставках **JAMMA** и **"Access to Dream - SEGA Cyberclub"**, вы узнаете лишь в следующем выпуске нашего журнала.


Planet Harrier

# ХИТ-ПАРАД

## АМЕРИКА PC

| | | |
|---|---|---|
| 1. | AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS | MICROSOFT |
| 2. | THE SIMS: LIVIN LARGE | MAXIS |
| 3. | THE SIMS | MAXIS |
| 4. | MADDEN NFL 2001 | ELECTRONIC ARTS |
| 5. | DIABLO 2 | BLIZZARD |
| 6. | ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO INTERACTIVE |
| 7. | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2 | DISNEY INTERACTIVE |
| 8. | DEUS EX | EIDOS INTERACTIVE |
| 9. | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE | DISNEY INTERACTIVE |
| 10. | AGE OF EMPIRES 2 | MICROSOFT |

## АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | MADDEN NFL 2001 | ELECTRONIC ARTS | PSX |
| 2. | MARIO TENNIS | NINTENDO OF AMERICA | N64 |
| 3. | CONQUERORS/AGE OF EMPIRE 2 | MICROSOFT | PC |
| 4. | CHRONO CROSS | SQUARE EA | PS |
| 5. | THE SIMS: LIVIN LARGE | MAXIS | PC |
| 6. | GRAN TURISMO 2 | SONY COMPUTER ENT | PS |
| 7. | SPIDER-MAN | ACTIVISION | PS |
| 8. | TONY HAWKS PRO SKATER | ACTIVISION | PS |
| 9. | POKEMON RED | NINTENDO OF AMERICA | GB |
| 10. | SPEC OPS | TAKE 2 INTERACTIVE | PS |

## АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | VIRTUA TENNIS | SEGA | DC |
| 2. | POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 3. | TOCA WORLD TOURING CARS | CODEMASTERS | PS |
| 4. | SYDNEY 2000 | EIDOS | DC, PC, PS |
| 5. | TENCHU 2 | ACTIVISION | PS |
| 6. | THE SIMS: LIVIN' IT UP | EA | PC |
| 7. | X-MEN: MUTANT ACADEMY | ACTIVISION | GBC, PS |
| 8. | TONY HAWK'S SKATEBOARDING | ACTIVISION/SVG | GBC, PS, DC |
| 9. | DEUS EX | ASPYR/EIDOS | MAC, PC |
| 10. | THE SIMS | ASPYR/EA | MAC, PC |

## ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | DRAGON QUEST VII: SOLDIERS FROM EDEN | ENIX | PS |
| 2. | KORO KORO KIRBY | NINTENDO | GB |
| 3. | MARIO STORY | NINTENDO | N64 |
| 4. | ROMANCE OF THREE KINGDOMS VII | KOEI | PS2 |
| 5. | WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2000 | KONAMI | PS |
| 6. | MARIO TENNIS 64 | NINTENDO | N64 |
| 7. | SHIN SANGOKU MUSOU | KOEI | PS2 |
| 8. | MY SUMMER | SCE | PS |
| 9. | FINAL FANTASY IX | SQUARE | PS |
| 10. | POWERFUL PRO BASEBALL 2000 | KONAMI | PS |



Долгожданная ролевая игра **Dragon Quest VII: Soldiers from Eden** от **Enix** для игровой системы **PlayStation** на днях установила абсолютный рекорд среди игр для домашних приставок по скорости попадания в руки покупателей. Только за первые девять дней продаж ради нее расстались с восемью десятками долларов чуть менее трех миллионов японцев, а на момент написания этой статьи ее тираж уже вплотную подошел к отметке в три с половиной миллиона экземпляров. При всем при этом, ничем, кроме своего известного в кругах японских геймеров названия, она не выделяется на фоне других представителей жанра, как для **PlayStation**, так и для прочих игровых платформ. Более того, по своей графике и игровому процессу она настолько отстала от прогресса, что становится просто страшно за нынешнее положение дел в индустрии видеоигр.


Daytona USA (?)

Сергей Бриманников

# ECTS' 2000 Живьем

## 3-5 сентября 2000 г, Kensington Olympia, London, Great Britain... Хроники крупнейшей игровой выставки Старого Света.

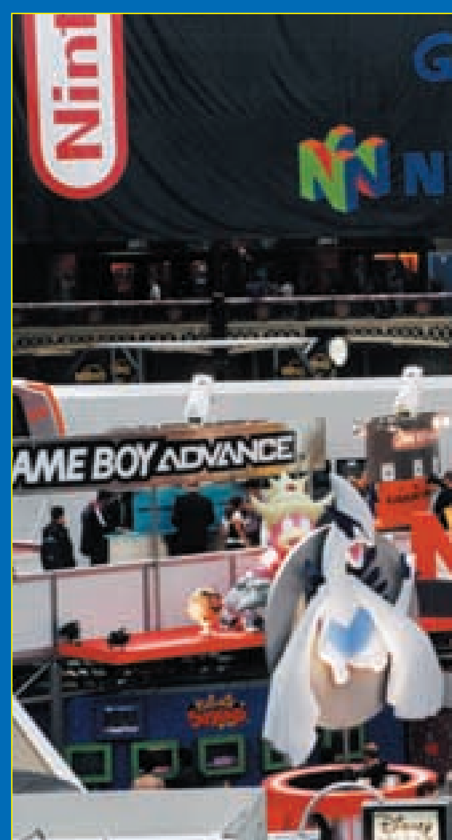


В Великобритании все почти как во всей остальной Европе (да и во всем цивилизованном мире) за исключением лишь нескольких, но зато весьма ярких вещиц. Самое главное – национальное самомнение. Это не гордость, не патриотизм, как, например, в Америке, а именно самомнение. Тот самый избитый стереотип о том, что англичане – черствые, неприветливые и глубоко погруженные в себя люди. Сами англичане всеми силами пытаются ему соответствовать. Правда, получается не всегда. Идешь по улице, ощущаешь на себе холдные взгляды, как будто одет неправильно или делаешь что-то не так. Стоит спросить, как пройти на такую-то улицу – с приветливой улыбкой объяснят, расскажут, а если чего не понял, то и сами проводят. Налицо противоречие. Движение автомобилей в Великобритании осуществляется по левой стороне. Ничего, в принципе, особенного, в Японии тоже. Но в том же Токио помимо левостороннего движения, люди на улицах тоже предпочитают ходить именно по левой стороне. И в метро на эскалаторе тоже стоят слева, а не справа. Англичане же в повседневной жизни ходят, как и все нормальные люди, по правой стороне. Вот и думай теперь, зачем им все это было нужно. Чтобы выделиться, естественно. Ну а про то, что вся великая британская нация до сих пор не изобрела штуковины под названием "смеситель", я и рассказывать не буду.

Игровой рынок в Англии тоже штука достаточно странная. Делит третье-четвертое места с Германией после США и Японии, но ... как-то немного вяло. В Англии продано более 6 миллионов PlayStation, а тиражи даже самых хитовых игр редко теперь перешагивают за отметку в 500 тысяч копий. Что, впрочем, сейчас характерно не только для Англии. Впрочем по тихому и спокойному характеру островной игровой индустрии несложно угадать и основные черты характера главной английской игровой выставки. Минимум сенсаций, максимум полезного времяпровождения для участников. Никакой помпезности, – это вам не E3 какое-нибудь, в конце концов. Пятнадцать-семнадцать тысяч членов игровой индустрии, включая журналистов просто встречаются раз в год в древнем выставочном комплексе Olympia (не оснащенном даже кондиционерами), и спокойно, в течение трех дней делятся новостями своей жизни. Нарушители спокойствия – это как правило, Sony и мелкие компании устраивающие пивные бары прямо на собственных стендах. На этот раз гвоздем программы стали стенды Nintendo (благодаря размерам, расположению и ассортименту представленных новинок) и Konami, которая хоть и не смогла похвастаться ни одним, ни другим, ни третьим, но зато произвела маленькую революцию в выставочном дизайнерском мастерстве. Впрочем, новый ролик Metal Gear Solid оказался вполне интересным. Если Nintendo участвует в ECTS в первый раз, то, например, Eidos впервые в выставке не участвует. Бедственное финансовое положение не позволило фирме развернуть наступление в выставочном зале, и компании пришлось довольствоваться небольшой пресс-конференцией перед шоу. Компания же Electronic Arts, которая не участвует в самой выставке скорее из принципа, нежели из финансовых соображений, устроила для журналистов поездку в ее новый невероятно красивый и стильный офис в одном из живописных пригородов Лондона, где, собственно, и показывала все свои новинки. Ну а про масштабы вечеринки Sony, которая как всегда, была похоже на более-менее цивилизованный вариант бала Воланда, даже и сказать нечего. Не придумано еще таких эпитетов. Так или иначе, ECTS'2000, похоже, удалась на славу, по крайней мере о грядущей смерти выставки уже никто не говорит. Ну а в следующем году она переедет в новый выставочный комплекс ExCel.




Самым большим и интересным на этот раз стал стенд компании Nintendo, которая помимо своей суперновинки GameBoy Advance демонстрировала кучу проектов, от нового Pokemon до почти завершенных версий Conker s Bad Fur Day и Banjo-Kazooie. Где-то внутри стенда, говорят, показывали и кое-что на GameCube.








Ко
на
сл

## Британские радости



Новый суперофис европейской Electronic Arts. Здесь же и новый дом студии Bullfrog Productions, которая сейчас работает над игрой во Вселенной Harry Potter.



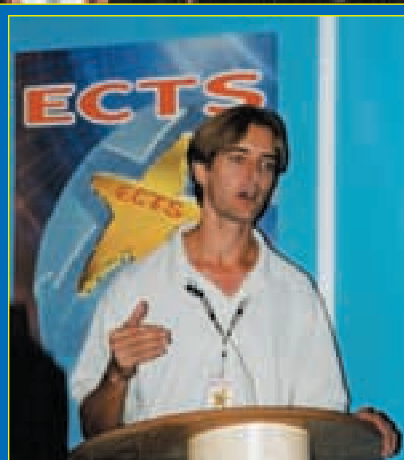

Премьера GameBoy Advance – бесспорно, центральное событие выставки. Nintendo выделила своему детищу целый этаж стенда.





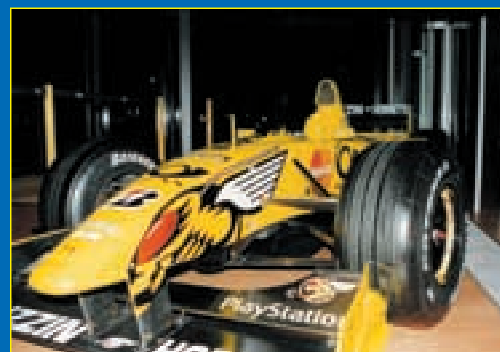
Sega Premiere – бесспорно, одна из высших точек напряжения на выставке. Презентация в кинотеатре наложила на рекламные плакаты киношную специфику.



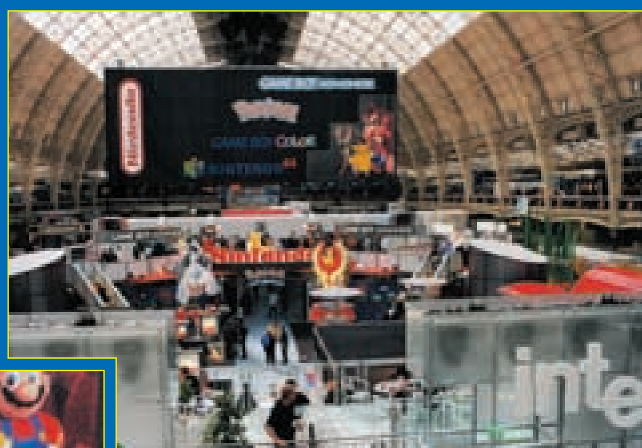

Вице-президент Microsoft Ed Fries обещает в ближайшие месяцы раскрыть полный список разработчиков, создающих проекты на X-Box.

Electronic Arts привезла на свою Show Be4 Show несколько настоящих болидов Формулы-1.

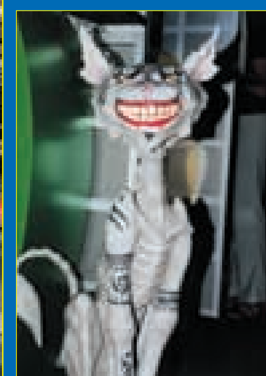





Компания Konami по праву получает специальный приз за лучший дизайн стенда на выставке. Стильное металлическое сооружение с гигантским экраном служило лишь одной цели: показать народу MGS2. Если кто еще не видел...



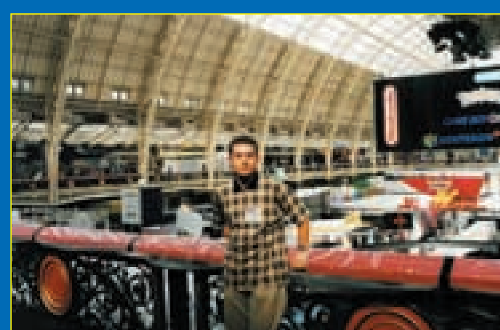
Чеширский Кот собственной персоной.








Питер Молине, как всегда, неотразим. Люди слушают его презентации с раскрытым ртом, ловя каждое словечко живого гения. Будет что рассказать внукам.



Ни одна штаб-квартира не обходится без такого мраморного над.... памятника, в общем ;-)





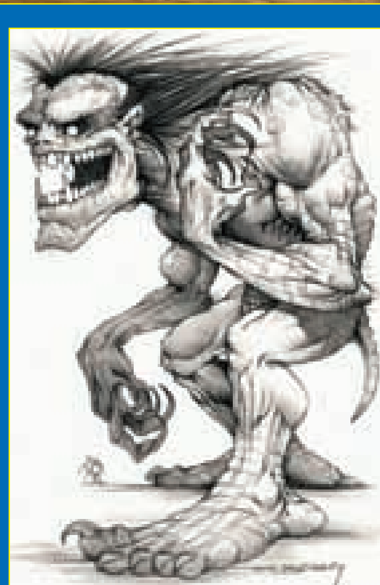

Каждый раз, когда Питер Молине показывает свою суперигру, аудитория просто тает от абсолютного обожания. Сложно сказать, в чем тут секрет. Может быть в том, что навряд ли в игровой индустрии найдется хоть один человек, который может ТАК делать резентации.

Сергей Овчинников

Весьма вероятно также и то, что **Black & White** действительно является настолько магически затягивающей игрой, какой она является в умелых руках Молине. Но, скорее всего, дело в сочетании этого удивительного таланта и по-настоящему интересной игровой концепции. Сегодня работа над Black & White уже практически завершена. Молине в последний раз появился на публике со своей очередной демо-версией на ECTS, поделившись с журналистами целым потоком свежей информации об игре. Потоком, который, не пересыхая ни на неделю, несется на нас вот уже на протяжении почти трех лет, с тех самых пор, когда была основана Lionhead Studios. Молине уже объявил об открытии нового подразделения своей компании, Black & White Studios, которое будет заниматься поддержкой проекта после его выхода в свет, а также, вероятно, разработкой сиквела. И хотя ни один человек на свете (кроме самого Питера и его сотрудников) все еще не знает до конца, что же это за игра Black & White, мы не перестаем ждать настоящего чуда.



Вот в конференц-зале европейского офиса Electronic Arts, набитом до отказа, причем не только представителями прессы, но также видными деятелями индустрии вместе с десятками дистрибьюторов и прочих «друзей Electronic Arts», постепенно гаснет свет, и Питер удовлетворенно спрашивает, видел ли кто-нибудь его презентации раньше. После чего произносит коронную фразу «That's really cool», увидев, что B&W уже хоть раз видели минимум две трети находящихся в зале. После еще одного очаровательного вопроса о новой и старой демке (см. врезку), Питер пытается в двух словах рассказать о проекте. Это эпическая ролевая игра, в которой игрок, будучи великим божеством, управляет миром. Здесь все возможно, и ничего не просчитано заранее. От ваших действий зависит то, как этот мир будет выглядеть, как в нем будут жить люди... **Black & White** – это игра саморазвития, самосозерцания, виртуальное отражение вашего эго, точно подмечающее все важнейшие



**ДОСЬЕ**

Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation2, PlayStation, X-Box Жанр: RPG
Издатель: Electronic Arts/Sega (DC)/Midas Interactive (PSX) Разработчик: Lionhead Studios
Главный дизайнер: Peter Moulineaux
Дата выхода: декабрь 2000
Онлайн: www.lionhead.co.uk

черты вашего характера. На экране показывается черно-белая заставка. Сверху, на белом фоне, надпись «Купи эту игру», снизу, на черном: «Укради ее». Даже экран загрузки уже демонстрирует одну из основных дилемм, с которыми сталкивается игрок, окунувшийся в мир Black & White. Другие надписи еще веселее – существует, например, вариант: «Позвони жене – позвони любовнице».

Еще немного – и перед глазами аудитории цитадель нейтрального повелителя в таком виде, в каком она предстанет перед вами в самом начале игры. На экране, кроме курсора, выполненного в виде изящной полигонной руки, больше ничего нет. Ни иконок, ни менюшек – абсолютно ничего. В **Black & White** все действия можно выполнять лишь при помощи одного этого курсора. Двигаться по поверхности можно, цепляясь рукой за землю. Точно так же можно крутить камеру и менять угол обзора. Можно с легкостью приблизиться к самой земле, увидеть снующих по своим делам сельских жителей или же, воспарив к небесам, увидеть границы своих владений, очерченных границей белого тумана, – подконтрольная территория зависит от магических сил. На своей территории вы можете делать абсолютно все. Вырывать с корнем деревья, швырять их, поджигать или даже, если захочется, перемещать целые леса. Если, к примеру, поставить деревце в центр обширного пустыря, то спустя некоторое время, вернувшись к нему, можно будет обнаружить, что на месте одного деревца начинает подрастать небольшая роща. В **Black & White** действует вполне реалистичная физическая модель: если поднять с земли гигантский валун и бросить его в лес, то он повалит несколько деревьев. Если же подвергнуть таким валуном бомбардировке деревню, то без нескольких разрушенных домов дело не обойдется. Если как следует размахнуться, то можно даже забросить такой камешек на территорию противника. Еще веселее комбинировать различные действия. Так, например, можно поджечь какой-нибудь лесок заклинанием Fireball, а затем взять камешек и положить его куда-нибудь в центр этого леса. Как только тот как следует накалится, необходимо взять готовый метеорит и



**На экране, кроме курсора, выполненного в виде изящной полигонной руки, больше ничего нет. Ни иконок, ни менюшек — абсолютно ничего. В Black & White все действия можно выполнять лишь при помощи одного этого курсора. Двигаться по поверхности можно, цепляясь рукой за землю. Точно так же можно крутить камеру и менять угол обзора.**

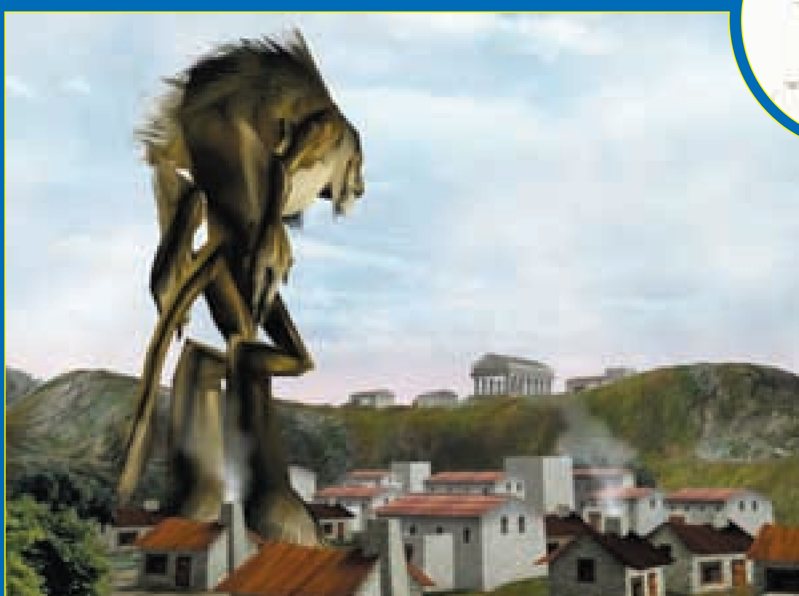
забросить со всей дури на вражескую территорию, предварительно поиграв этим валуном со своим титаном в некое подобие бадминтона (маленький секрет: успешно брошенный, пойманный и снова брошенный метеорит увеличивает разрушительную способность на 10 процентов). Но не стоит упускать эту штуковину из виду – ведь ваш бог-противник (будь то реальный человек или же компьютер) или же его собственный титан тоже с легкостью могут поймать этот камешек и запустить его теперь уже в ваш огород.

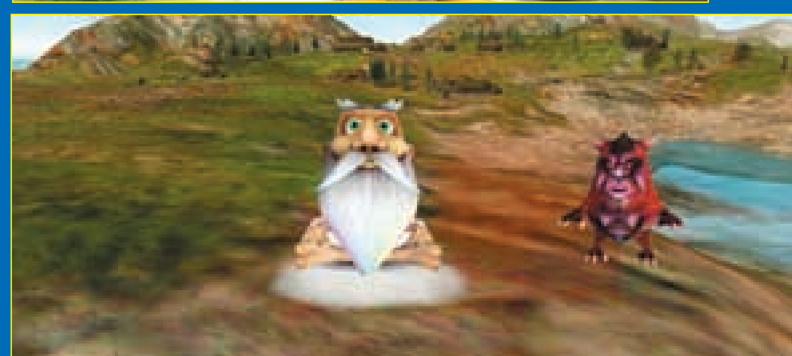
бенно по душе, ведь за последние три года единственный сексуальный контакт, который он имел, заключался в вычищении ошибок в debugger'е.

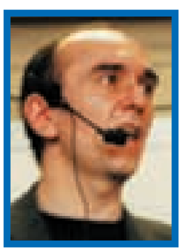
Работа по внушению своей божественной мощи может вестись как методом кнута, так и пряника. Решения в данном случае принимает только сам игрок. И, на самом деле, будут ли ваши люди приходить молиться в храм по доброй воле и из благодарности к хорошему божеству или же они в страхе и ужасе будут молить вас пощадить их, ничтожных, – какая, собственно, разница? Одна











## ХИТ-ПАРАД ЦИТАТ ПИТЕРА МОЛИНЕ ВО ВРЕМЯ ДЕМОНСТРАЦИИ BLACK & WHITE

1. «This is actually quite cool» — Непереводимая игра английских слов, проскальзывающая в речи мастера минимум раз в минуту. Действительно, в Black & White столько всего «cool», что говорить об этом можно бесконечно.
2. «Что это значит, вы не курите? Куда же катится современная молодежь?»
3. «Сейчас она, вероятно, вылетит», — это об игре, которая нестабильно работает даже на супернавороченной машине Питера. Еще одна запоминающаяся фраза: «Ну вот, Windows'2000 повисли, а Black & White — нет. It's so cool».
4. «В Dungeon Keeper было слишком много иконок. Здесь же нет ни одной».
5. «И еще об одной вещи», — в момент, когда присутствующий неподалеку PR начинает намекать, что пора бы закругляться.
6. «Ну и что вы теперь думаете об игре?» — Типичный вопрос для ошарашенной аудитории. Обычно встречается бурным ликованием и лирическим столбняком у журналистов.
7. «Какого из Титанов вы хотите, чтобы я показал?». Разновидности: «У меня есть две демо-версии, старая и новая. Какую хотите?». А также: «Нет, сейчас я не буду показывать существ, иначе вам будет неинтересно смотреть на все остальное». А это, как сами понимаете, «quite cool».
8. «О! То, что вы имеете возможность наблюдать, я и сам вижу впервые», — обычно касается неожиданного трюка существа, который не был изначально запрограммирован.
9. «...И мы планируем добавить еще кое-что». Сейчас эта фраза уже звучит намного реже. Все-таки сроки поджимают.
10. «Это лучшая игра, над которой я когда-либо работал». Скромно, но весьма похоже на правду.

Жители деревень, даже на подконтрольной вам территории, поначалу абсолютно не подозревают о том, что они принадлежат вам и должны делать то, что вы хотите. Начинать общение надо потихоньку. Перво-наперво, вы можете выбрать одного из граждан для того, чтобы тот стал кем-то типа пророка. Ему-то как раз вы и должны сказать, чем заниматься. Покажите «озаренному божеским вниманием» человечку на близлежащий лес, и он пойдет рубить дрова, стараясь при случае передать своим соплеменникам, что Бог сказал, что именно это и надо делать. Видите, что у ваших людишек кончаются припасы, – можете использовать свою магию и послать им немного зерна. Но можно и заставить их получше относиться к земледелию. Если же вам кажется, что жителей в ваших владениях маловато, то и это не проблема. Достаточно внушить некоему товарищу, что пора бы идти домой к жене для приятного времяпрепровождения, как он немедленно превратится в сексуального гиганта. Как иронически замечает Питер, данная функция ему особенно по душе... необычайно «cool'ная» фишка, которой Питер чрезвычайно гордится, это совместимость **Black & White** с адресной книгой Microsoft Outlook. При наличии желания можно заставить игру порыться в этой книге и назвать всех жителей деревни реальными именами из нее. Представляете, смотрите вы на деревню, а там Вася Петров тащит домой дрова, Катя Дмитриева тащит очередного дружка в постель, ну а Миша Огородников вытащил из дома мольберт и рисует на природе очередной пейзаж. Ну а Дима Агарунов выскочил из дома и гневно размахивает гигантским конвертом. Упс, похоже, e-mail пришел.

Как вы понимаете, рассказывать о **Black & White** можно бесконечно. И, знаете что, я думаю, что стоит именно так и поступить. Официально объявляю вам, дорогие мои, что отныне и до тех пор, пока не надоест, в каждом номере СИ будет присутствовать колонка с последними новостями о Black & White. Поверьте, нам есть еще о чем рассказать. Так что до встречи через две недели!

Сергей Овчинников



# GAMEBOY ADVANCE

**Компания Nintendo участвовала в ECTS впервые в своей истории.Ранее на выставке иногда присутствовал ее постоянный дистрибьютор компания THE Games или ее посещала со своими проектами английская студия Rare. В этом же году Nintendo отхватила самый большой центральный стенд и таким образом превратилась во что-то вроде основного звена выставки.**

В то время как тоже немаленький, но очень жаркий и темный стенд Sony находился где-то на задворках, мимо нинтендовской экспозиции просто-таки невозможно было пройти - неслучайно центральная дорога от входа в выставочный зал пролегала прямо сквозь импровизированный покемонский тоннель. За день до выставки Nintendo провела специальную пресс-конференцию, дублировавшую события 24 августа в Токио, и официально представила GameCube и GameBoy Advance европейской прессе. Присутствовал даже сам Shigeru Miyamoto, который с удовольствием продемонстрировал свою знаменитую технологическую демку Super Mario 128 (подробности читайте в предыдущем номере журнала). И если GameCube, так же как и на SpaceWorld, официально на экспозиции представлен не был, то для второй нинтендовской новинки места нашлось предостаточно. Фактически весь второй этаж гигантского стенда Nintendo был посвящен GameBoy Advance. Здесь на пяти небольших стендах разместилось примерно два десятка полностью завершенных работающих экземпляров GBA, на которых крутились четыре игры, вызвавшие наибольший восторг японских детишек на SpaceWorld. Это место, похоже, стало самым посещаемым на всей выставке, в особенности тот угол, где можно было вчетвером сыграть в Mario Kart Advance, объявленный позже (только вдумайтесь!) лучшей игрой выставки! Здесь всегда выстраивались длинные очереди из желающих проверить возможности новой нинтендовской машинки, что, впрочем, не помешало всем уиграться до полного изнеможения. И, если говорить коротко, скромный ECTS'овский показ GameBoy Advance окончательно уверил меня в необходимости купить шедевральную вещицу сразу же после ее старта в Японии. Впрочем, и раньше никаких сомнений на этот счет у меня не возникало.



Вместо того, чтобы занудно перечислять технические характеристики (вместо этого они собраны в миниатюрной табличке), лучше поделюсь кое-какими впечатлениями от самого GBA и демонстрировавшихся игрушек. На ECTS Nintendo привезла всего две модификации GameBoy Advance: серебристую с оранжевыми кнопками и серебристую с кнопками аквамариновыми. Обе выглядят чрезвычайно стильно, очень удобно помещаются в руке и вообще производят впечатление хорошо сработанного hi-tech'а. Немножко разочаровали кнопки-»шифты» L и R - они немного выдаются из корпуса машины и нажимаются не постепенно на манер аналоговых контроллеров, а сразу на манер «вкл-выкл». Так, например, подпрыгивать на поворотах в Mario Kart было не вполне удобно (а прыжки там теперь имеют куда большее значение, чем в версии на N64). Но зато крестовина сделана намного лучше, чем в GameBoy, и чрезвычайно удачно расположена. Кнопки A и B сохранили мягкость нажатия и комфортность, при этом несколько уменьшившись в размерах.

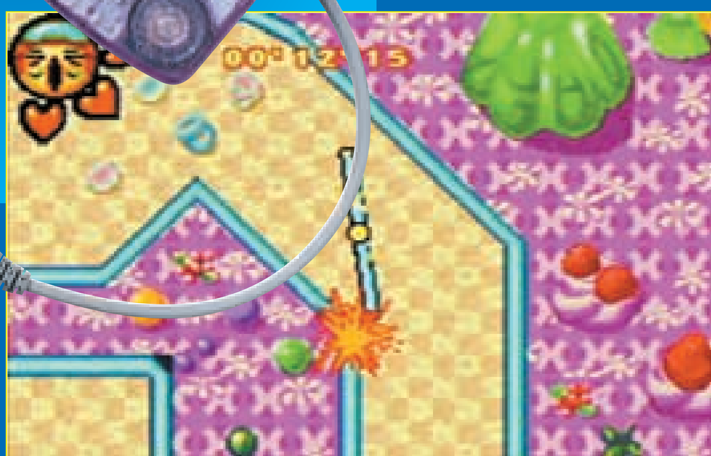


Экран GameBoy Advance - маленькое чудо. Компания Sharp в очередной раз изготовила по-настоящему качественный дисплей, который к тому же не ест много энергии и достаточно хорошо справляется даже с прямыми лучами света. Впрочем, как и в случае с GBC, играть лучше всего в комнате с рассеянным светом. Никакой подсветки в GameBoy Advance, разумеется, не запланировано. Еще удивительнее то, насколько повысилось качество картинки благодаря новым 32-битным «мозгам» GBA. Несмотря на то, что разрешение увеличилось лишь на 50 процентов, по качеству и красоте изображения GBA легко сравним с Super Nintendo или даже с кое-какими из Saturn'овских игрушек. GameBoy Advance станет настоящим раем



для любителей 2D-игр, и, по всей видимости, нас ждет второе пришествие старых и любимых, но чуть позабытых хитов и героев. Так, например, уже анонсированы версии Mario Kart, F-Zero, Castlevania, Megaman, Tactic Ogre, Wario Land, почти наверняка появится и Yoshi's Island, который являлся технологической





демкой в ранних версиях GBA, которые демонстрировались разработчиками в качестве примера того, чего можно достичь на приставке. Удивительнее всего то, что скриншот из этой демки присутствует даже в официальной брошюре, которую Nintendo подготовила к SpaceWorld, однако никакого официального анонса так и не последовало.

Mario Kart Advance присутствовал в играбельной, но весьма еще сырой форме, по которой нельзя практически ничего сказать о качестве финальной игры. Была доступна всего одна трасса, и ездить представители Nintendo разрешали только по сети вчетвером. MKA использует возможности GameBoy Advance по созданию псевдотрехмерной графики, когда лишь дорога является полигоном с



натянутой на него текстурой, а вокруг кружатся идеально спроектированные спрайтовые объекты. Выглядит все это просто великолепно, хотя, конечно, для полного впечатления необходимо посмотреть и на другие трассы. Кое-какие изменения в игровом процессе: захваченное оружие теперь нельзя держать «на хвосте», и его приходится использовать или же придерживать. Соответственно, веселый банановый паровозик за собой таскать также не получится. Управлять картом стало несколько сложнее, герои намного чаще вылетают с трассы и приходится частенько подпрыгивать, что раньше было необходимо разве что неповоротливому Donkey Kong'у. Но во всем остальном - это старый добрый Mario Kart. Феноменально играбельный, добавим.

Еще один настоящий шедевр - это, как ни странно, Kuru Kuru Kururin, та самая «самая простая и глубокая игра на свете». В вашем распоряжении медленно вращающаяся по часовой стрелке палочка, которую необходимо провести по сложному лабиринту, не касаясь его стенок. Каждое касание - жизнь долой. На прохождение каждого уровня - три жизни. На дороге, помимо препятствий, имеются станции восстановления здоровья и пружинки, которые могут изменять направление вращения. Игра ведется как на прохождение уровней (их будет более сотни, а демо-версии доступно около тридцати), так и на время. Захватывает сразу и надолго, натуральный наркотик широкого спектра действия. Сколько раз я, опаздывая на встречу и кляня эту чертову палку, думал: «Ну все, еще один разок и пойду...». Невероятная вещь. Графика очень красивая, четкая, сильно японизированная, с яркими красками и безумным стилем. Две другие представленные Nintendo игры - чрезвычайно красивая, но скучноватая платформенная бродилка Pinobee и Konami'вский клон (подумать только!) Mario Kart Advance гоночка WaiWai Racing, к сожалению, несмотря на все достоинства, рядом с вышеуказанными шедеврами смотрятся несколько тускло. Хотя в обеих также есть много чего интересного.

GameBoy Advance - очевидный лидер портативного рынка. В новом творении Nintendo есть все, о чем мы только могли мечтать. Конечно, хочется еще и трехмерных игр, но это, по всей видимости, мы увидим лишь в следующем поколении. Которое, я уверен, не заставит себя долго ждать, ведь при обостряющейся конкуренции (взять хотя бы почти бесперспективный, но все же весьма неплохой Wonderswan Color), Nintendo уже не удастся



## Технические характеристики

Официальное название:
GAME BOY ADVANCE
Экран:
Жидкокристаллический дисплей
с активной матрицей
Размер экрана:
40.8mm x 61.2mm
Разрешение:
240 x 160 точек
Максимальное количество цветов:
32,000
Центральный процессор:
32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Память:
32 Kbyte WRAM + 96 Kb VRAM (на CPU) 256 Kb WRAM (внешняя)
Звук:
Встроенные стереодинамики, выход на наушники
Многопользовательские возможности:
Multiplayer до 4 игроков
с использованием
специального кабеля
Питание:
2 AA пальчиковые батарейки или специальный аккумуляторный блок
Срок действия
от одного комплекта:
2 AA батарейки: примерно 15 часов; аккумуляторный блок: примерно 10 часов
Потребляемая мощность:
Около 0.6W
Размеры:
82mm (длина) x 144.5 (ширина) x 24.5mm (толщина)
Вес:
140 г
Картриджи:
Максимальный объем of 256 Мбит (32 МБ) (Game Boy Advance), совместим со всеми картриджами на Game Boy/Game Boy Color
Прогнозируемая цена:
9800 yen, $90
Дата выхода в свет:
21 марта 2001 в Японии, июль 2001-го в США
и Европе



# GRAN TURISMO 2000

Сергей Овчинников

**Отбросив в сторону все сомнения и былые азочарования, скажем прямо: Gran Turismo 2000, выйдя на финишную прямую, стал много краше и симпатичнее, чем даже каких-то три месяца назад на E3.**

Вообще, в последнее время становится понятно, почему большая часть игровых проектов на PlayStation2, продемонстрированных Sony, поначалу представлялась таким чудовищным, простите, отстоем. Просто ни один нормальный издатель или разработчик игры, находящейся в такой стадии готовности, попросту никогда не показывает. Ну а поскольку больше Sony показывать было нечего ни на Tokyo Game Show, ни на E3, то приходилось позориться, демонстрируя не просто не готовые, а абсолютно еще сырые игры, не имеющие ничего общего с тем, что в результате запланировано к выходу. Dropship, Wipeout Fusion, **Gran Turismo 2000** – ни один из этих проектов не избежал вполне справедливой на тех порах критики по поводу примитивности графических решений, отсутствию новаторских идей (впрочем, этот момент остается актуальным и сегодня) и прочего, прочего, прочего. Лишь на ECTS'2000, спустя более полугода после запуска консоли в Японии и всего за два месяца до ее старта в США и Европе, нам наконец-то начали демонстрировать то, что можно с некоторой натяжкой назвать играми нового технологического поколения. И, как ни удивительно, наибольший прогресс сделало творение Poliphony Digital, на которое, признаться, мы уже давно махнули рукой.



После долгих месяцев шлифовки графического движка **Gran Turismo 2000** наконец-то начал выглядеть вполне достойно. Команда Kazunori Yamauchi практически полностью переработала визуальную сторону игры, добавила, наконец-таки, приличные текстуры для зданий и окружающего трассу ландшафта, потрудилась над несколькими новыми трассами, которые и были представ-



**ДОСЬЕ**

Платформа: PlayStation2 Жанр: «Real Driving Simulator» Издатель: Sony
Разработчик: Poliphony Digital
Главный дизайнер и вдохновитель: Kazunori Yamauchi
Онлайн: www.playstation.com

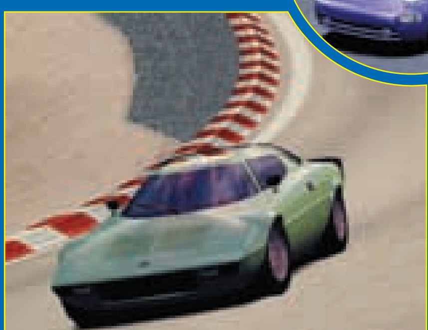
лены в демо-версии на ECTS. Графические новшества легче всего продемонстрировать на реальных примерах. Так, на одной из трасс имеется небольшой лес, в котором стволы деревьев практически полностью закрывают небо, оставляя от него лишь узкую полоску. И именно через нее на асфальтовое покрытие льются лучи света, превращающие этот участок трассы в нечто фэнтезийно-нереальное, блестяще демонстрируя грамотную работу с освещением. На пустынной трассе Laguna Seca, знаменитой своими огромными перепадами высоты и сложной двойной шиканой на чуть ли ни отвесном спуске, прекрасно передана атмосфера пустыни. Цветовая гамма, текстуры и собственно солнечные лучи подобраны таким образом, что создается полное ощущение путешествия по мексиканской пустыне.

Poliphony удалось справиться, пусть на данный момент и не до конца, и с расплывчатыми заблюренными текстурами, и с пресловутым PlayStation2'ским отсутствием сглаживания. Правда, по словам Kazunori Yamauchi, добиться этого удалось лишь путем искусственного увеличения разрешения перед генерацией финальной версии картинки. То есть **GT2000** будет идти на стандартном разрешении 640X480, при этом внутри PlayStation2 картинка будет рендериться с учетом разрешения 1024X768, отбирая соответствующее количество ресурсов. Впрочем, похоже, что для PS2, по крайней мере на данный момент, проблема скорости генерации кадров абсолютно не актуальна — никому еще не удалось и близко подойти к критическому для машины объему обрабатываемых полигонов в секунду. Ну а разработчикам по-прежнему доставляет куда больше головной боли мучения с параллельными векторными сопроцессорами, отвечающими за наложение текстур, обработку физики и включение эффектов.











Помимо всего прочего, Kazunori Yamauchi поделился на ECTS и своими соображениями о будущем своего любимого сериала. По его собственным словам, **Gran Turismo 2000** является лишь 128-битным дополнением к его последней игре Gran Turismo 2, и поэтому никаких реальных нововведений в игровом процессе в этой игре мы найти не сможем. При этом, по всей видимости, в новой версии будет присутствовать даже меньшее количество автомобилей, чем в GT2, поскольку модели автомобилей для PlayStation2 чрезвычайно долго и трудно создавать, ведь каждая состоит из более чем трех тысяч полигонов, и, по словам Yamauchi, на генерацию лишь одной машинки уходит более двух недель. Не будет в **Gran Turismo 2000** и новых физических законов. Несмотря на то, что ранее Poliphony обещала ввести отслеживание заносов и более реалистичный обсчет динамики машин, все это, по всей видимости, перенесено на проект Gran Turismo 3, над которым отдельные члены команды уже начинают постепенно работать.

**Gran Turismo 2000** выйдет в свет, согласно официальным заявлениям Sony, лишь в начале следующего года, однако мы полагаем, что вполне вероятен выход игры и в этом декабре, ведь, по сути своей, она уже практически готова. Самая продаваемая гоночная игра в мире скоро получит возможность вдохнуть полной грудью 128-битный воздух. И пока все складывается так, что новая инкарнация GT окажется ничуть не хуже предыдущих. По крайней мере, по качеству графики проект Poliphony уже превзошел лучшие гоночные игры на Dreamcast. А если учесть тот ужас, что порой творится на PS2 в других жанрах, это можно считать огромным достижением...

## Конкурс от Snowball Interactive о игре Океан Эльфов

**Имени Самого Океанистого Эльфа разыгрывается десять стильных футболок и масса других ценных призов !**

**1. Сколько новых видов подразделений появилось у каждой расы?**
- суммарно двенадцать
- точнехонько четыре
- ровным счетом ни одного
- аккурат два

**2. Какой из перечисленных кораблей выполняет сразу две функции?**
- транспортное судно
- морской пиро
- подводная лодка
- эсминец

**3. Какой новый вид ресурсов появился в «Океане Эльфов»?**
- нефть
- торф
- рыба
- кремний

**4. Какое морское сооружение является аналогом рыночной площади?**
- судоверфь
- морская площадь
- доки
- гавань

**5. Сколько подданных умещается в транспортном судне?**
- не более десяти
- они и сами прекрасно плавают
- смотря как порубить
- не более пяти

**6. Какая из рас может обучать кокодрилов?**
- анты
- все расы
- эльфы
- космические аисты

**7. Назовите самый мощный корабль дриад.**
- крейсер
- линкор
- баржа «В Последнее Плаванье»
- Наутилус



# METROPOLIS STREET RACER

**It's not about how fast you drive.
It's about how you drive FAST!**

**Токио, Сан-Франциско, Лондон... Улавливаете сходство? Именно в этих городах располагаются главные офисы компании Sega. Неудивительно, что Bizarre Creations выбрала именно три этих мегаполиса в качестве основы для своей Главной Гонки в истории.**

Сергей Овчинников



**Metropolis Street Racer**, будучи обещан еще к европейской премьере Dreamcast, находится в разработке уже более трех лет, что для гоночной игры является непростительно долгим сроком, и все же что-то особенное, неординарное в этом проекте заставляет ждать его не меньше, чем очередную серию Shenmue или даже, прости Господи за богохульство, новую игру от Miyamoto. Этот феномен, вероятно, еще будут исследовать наши потомки, однако Metropolis бесспорно относится к тому типу игр, которые «цепляют» раз и навсегда, превращая обычного геймера (то есть практически нормального человека) в бессознательное фанатеющее существо, желающее на свете лишь одного – добраться до заветной коробки. Когда на вечеринке, устроенной Sega на ECTS, мне пришло в голову открыть очаровательную коробочку с демодиском для прессы и прочесть нехитрое словосочетание **MSR** (playable), реакция была... более чем впечатляющей. Уж не знаю, что подумали о редакторе русского журнала о видеоиграх Sega'вские пиарщики, но уж наверняка внутренней гордостью за свою компанию они напитались до краев.

**MSR** – проект в высшей степени необычный. На первый взгляд это еще одна стандартная гонка по городским ландшафтам, что-нибудь наподобие Test Drive или Ridge Racer, хотя, разумеется, покачественнее. Отличительная черта в том, что здесь ландшафты не «как бы городские», а вполне настоящие, снятые с реальных улиц, кварталов и районов трех вышеупомянутых городов. И трассы в **MSR** – это не фантазия художников и дизайнеров на тему Лондона или Токио с несколькими известными зданиями, а вполне реальные треки, которые хоть сейчас можно проложить по тем же лондонским улицам. Причем как человек, побывавший в своей в жизни во всех трех этих городах, могу вам с полной ответственностью заявить, что та степень реалистичности ландшафта, которую заложила в свой проект Bizarre Creations, в современной игровой индустрии просто невиданна. Удивительнее же всего то, что, несмотря на проложенные в «реальных» условиях трассы, дизайнерам удалось сохранить самое главное – азарт гонки, интересные комбинации поворотов, визуально выверенные участки ландшафтов, иными словами, все то, что называется качественным дизайном трасс. Весь фокус в том, что дизайн этот лишь наполовину (в смысле конфигурации трасс) продиктован собственно художниками и дизайнерами, за остальное же отвечают десятки и сотни архитекторов и строителей, которые на протяжении столетий возводили неповторимые архитектурные ансамбли. В каждом из городов Bizarre Creations выбрала по три самых интересных с точки зрения гонок и архитектуры участка, детально отсканировав все улицы, сфотографировав дома, рекламные вывески, урны для мусора и прочие мелочи, – каждый из таких участков приблизительно составляет около 5-8 квадратных километров площади. По девяти основным кварталам MSR проложено 250 (двести пятьдесят) различных трасс, на которых вам, собственно, и придется демонстрировать все свои водительские таланты. Вполне естественно, что при таком внушительном количестве всем им не удастся быть уникальными, здесь Bizarre

**ДОСЬЕ**
Платформа: Dreamcast Жанр: Гоночный симулятор Издатель: Sega Разработчик: Bizarre Creations
Дата выхода: 20 октября
Онлайн: www.bizarrecreations.com








Просто гоночная игра с энным количеством трасс и автомобилей... сегодня это звучит слишком примитивно. Нужно что-то, связывающее все элементы игрового процесса воедино, и этим чем-то не может быть просто режим чемпионата или масса настроек. Нужен глобальный режим на манер Gran Turismo. К счастью, ребята из Bizarre нашли лучший способ заставить игроков сидеть неделями за своей игрой, чем клонировать порядком поднадоевшую уже систему Gran Turismo. MSR, не скрывающий своей принадлежности к стильным и модным игровым проектам, предлагает нам на суд абсолютно новую систему развития в гоночных играх. Вместо денег вы будете зарабатывать в гонках некие Kudos, особые бонус-очки, которые выдаются не только за занятое в гонке место, но также и за особые достижения на трассе. Красиво (не правильно, заметьте, а именно красиво) вписались в поворот – получите свои очки, совершили ловкий обгон – то же самое. Достигли максимальной скорости – нет проблем. Вроде бы бонус-очки не зачисляются только за аварии. Иными словами, **MSR** вознаграждает игрока не только за скорость вождения, но и за уникальный стиль, и его наличие может сослужить хорошую службу. Новые машины и этапы будут открываться только по накоплении определенного количества очков, а их можно будет получать чуть ли ни во всех режимах игры.







**Главное в MSR — стиль. Безупречный, строгий английский стиль. Неудивительно, что разработка заняла столько ремени, — ведь надо было выверить все мельчайшие детали. У меня почему-то уже сложилась уверенность в том, что MSR нас не разочарует.**

пошла путем, проложенным компанией Namco в ее сериале Ridge Racer, – множество трасс находятся в одном и том же городе и по-братски делят кое-какие участки между собой. То же самое мы видим и в Metropolis, но только если у Namco таким «халтурным» методом удается сделать из одной трассы семь-восемь, то у Bizarre Crations масштабы несколько иные. Так или иначе, мы вправе рассчитывать на девять абсолютно различных кусков трех мегаполисов трех разных частей света. Так, например, в Токио доступны районы Asakusa-Shinjuku (древние храмы плюс современные улицы), Shibuya (самый модный район города с милыми холмами) и Ginza (торговый рай для самых богатых с невероятными витринами, торговыми марками и... ценами). А в Сан-Франциско вам непременно удастся покататься не только по центру города с его знаменитыми холмами (вспомните Crazy Taxi), но также попробовать проехаться вдоль не менее известных рыбацких пирсов, а также попробовать свои силы в деловой части города. Подробности лондонских трасс как самое сокровенное и дорогое Bizarre оставляют нам на закуску.

Важный вопрос: на чем, собственно, мы будем разъезжать по всем этим безумным красотам? Спокойствие, только спокойствие. Bizarre позаботилась и об этом. Как и положено столь высокобюджетной игре, специально для **MSR** были лицензированы автомобили ведущих производителей. Причем не какие-нибудь и даже не просто спортивные. Машины в Metropolis представляют собой самый писк, вершину сегодняшней автомобильной моды. Надоели одинаковые Mazd'ы, Toyot'ы и Nissan'ы в Gran Turismo? Понимаем. Как насчет новомодной Audi TT? А может быть, пригодится совершенно чумовой Opel Speedster (который красуется на нашей обложке в этом номере)? А еще вы можете увидеть в игре два десятка самых последних (и самых роскошных) спортивных моделей от Alfa-Romeo, Porsche, Mercedes-Benz и других производителей, в основном, разумеется, европейских. Впрочем, японцы и американцы Bizarre тоже не забыты.

Уникальность Metropolis, по всей видимости, как раз и заключается в том, что главное в ней не драйв, не реалистичность, и даже не количество и качество трасс, графических наворотов и лицензированных автомобилей, хотя все это имеется в избытке. Главное в MSR – стиль. Безупречный, строгий английский стиль. Неудивительно, что разработка заняла столько времени, – ведь надо было выверить все мельчайшие детали. У меня почему-то уже сложилась уверенность в том, что **MSR** нас не разочарует. По меньшей мере...



**Команда Smilebit является, наверное, самой активной компанией из всех бывших девяти внутренних групп японского подразделения компании Sega, приобретших теперь независимость.**

# GUN VALKYRIE

Сергей Овчинников

В отличие от большинства остальных групп, которым слишком много времени потребовалось на раскачку и адаптацию к новым условиям, ведомая одним из авторов Virtua Fighter, Sega Rally и многих других игр, Shun'ом Arai, Smilebit уже успела выпустить под своей маркой суперхит Jet Set Radio, с таким энтузиазмом воспринятым всей нашей редакцией, и приняться за создание первой приставочной сетевой RTS Hundred Swords (которая также пока встречается с энтузиазмом). И вот, нежданно-негаданно, на ECTS Sega объявила еще одну игру от этой поистине уникальной команды. Причем анонс этот, прямо скажем, стал причиной громкой звуковой волны с трудно различимыми звуками «Wow», прокатившейся по всему залу гигантского кинотеатра Empire, расположенного прямо в центре Лондона, рядом с Picadilly Circus.

**Gun Valkyrie** – игра ничуть не менее безумная и оригинальная, чем Jet Set Radio, в ней за версту чувствуется тот же задор и невероятная притягательность, что сделали JSR настолько незабываемым творением. Но только теперь Smilebit решили всласть поиздеваться над самым неприкасаемым и чудовищно реакционным жанром шутера.

Даже сюжетная линия построена несколько пугающе. В общем, в конце прошлого века в жизни человечества все пошло кувырком. Появились новые технологии, неизвестно откуда взявшиеся, стали возможными даже космические полеты, и человечество принялось активно все это дело осваивать. Вполне естественно, что как раз на космических просторах нас и ожидают самые чудовищные опасности, с которыми придется справляться отряду «валькирий». Чтобы не свихнуть мозги окончательно разбирательством в абсолютно безумном сюжете, лучше постараюсь рассказать о не менее безумном игровом процессе.

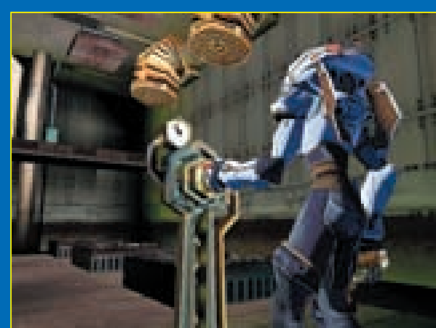
**Gun Valyrie** представляет собой новую эволюцию 3D-шутеров с пистолетом. Отныне вы сможете не только стрелять по появляющимся на экране монстрам, подчиняясь предварительно обсчитанным ходам камеры [персонажа], но получите возможность свободно передвигаться по игровому миру с видом от третьего лица, собирать боеприпасы, использовать десятки видов разнообразного оружия – в общем, фактически совмещать игровой процесс Action-игры с принципами светового тира. Каким образом этим управлять, Simlebit объясняет достаточно туманно, но почти понятно. Во-первых, на стандартном Dricas'овском пистолете имеются крестовина и две кнопки, которых вполне достаточно для того, чтобы передвигаться и менять вооружения. Затем, вполне возможно держать джойстик в левой руке, стреляя в монстров из пистолета, который будет находиться в правой... Немножко запутанно, но уже кое-что.

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Action
Издатель: Sega Разработчик: Smilebit Corp.
Дата выхода: зима 2000–2001
Онлайн: www.smilebit.com

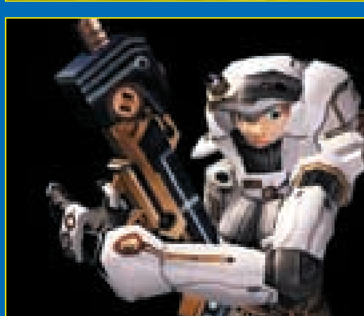


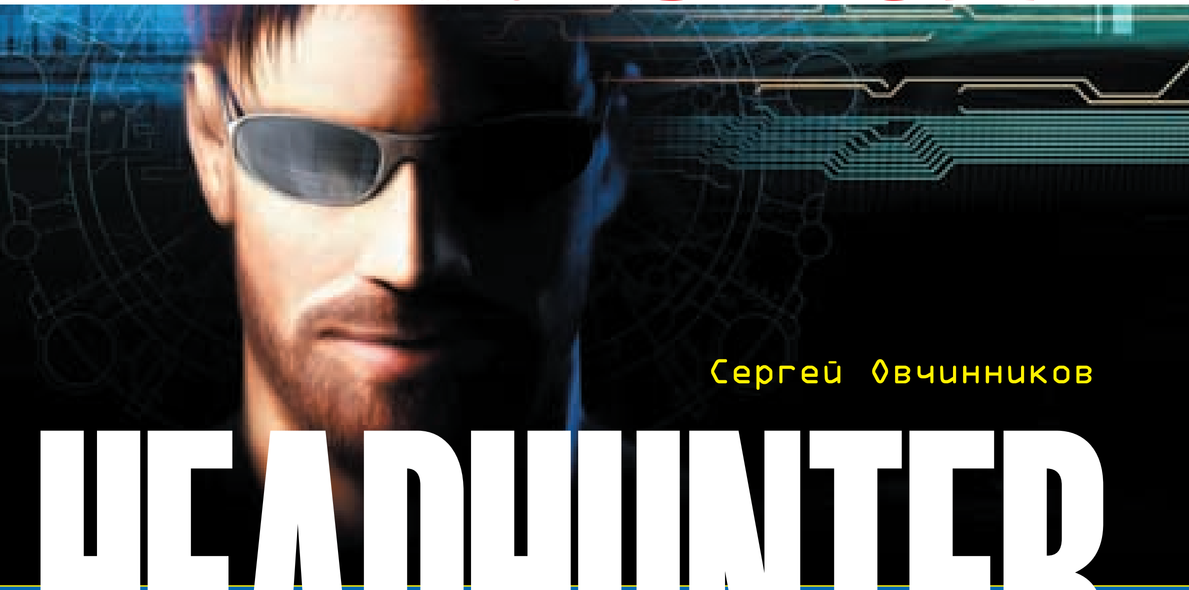




С графической точки зрения **Gun Valkyrie** просто великолепна. Используя новую эволюцию движка Anime Dimension (который впервые продемонстрировал свои потрясающие возможности в Jet Set Radio), игра демонстрирует чрезвычайно богатый визуальный ряд. С дизайном, достойным Radiant Silvergun, Burning Rangers и Zone of the Enders вместе взятых. Кстати, сравнение с Konami'вской ZOE вовсе не случайно – показанные Sega на видео ролики из игры по своему динамизму и отсутствию всякой гравитации (герои используют антигравитационные костюмы и могут свободно перемещаться в любом измерении) весьма напоминают «посвящение поколению фанатов роботов» Хидео Коджимы. Вне всяких сомнений, нас ждет настоящий хит.







**Главным разочарованием в политике Sega эпохи Dreamcast для большинства игроков стало категорическое нежелание компании портировать свои признанные аркадные хиты на домашнюю систему.**

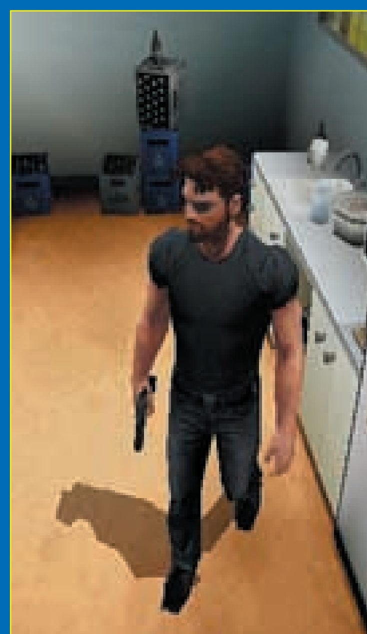
Сергей Овчинников

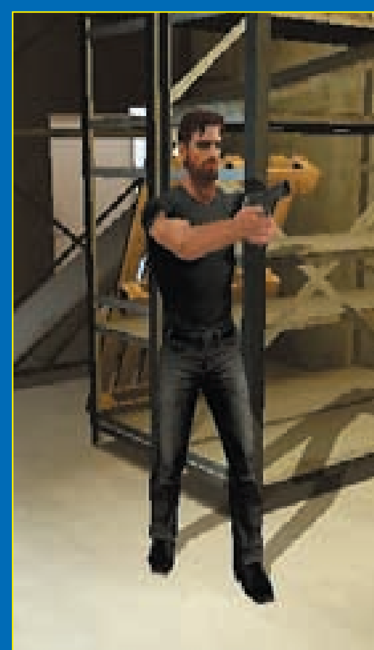
# HEADHUNTER

Так, в частности, были нахально проигнорированы такие шедевры, как Spikeout, Daytona USA 2 (впрочем, дело идет к тому, что на DC мы все-таки увидим некий новый онлайновый ремикс), Scud Race, Harley Davidson LA Riders... Во многом подобное упорство Sega объяснялось сложностью портирования игр с ее «третьей модели» игровых автоматов на Dreamcast, а также искренним желанием компании поставлять оригинальные «домашние» хиты вместо каких-то там переделок старых. Так или иначе, некоторые из старых аркадных концепций теперь, похоже, находят применение в тех самых новых хитах, которыми Sega собирается (уже с успехом это делает) завалить всех своих фанатов в ближайшее время. Идея же о крутом мотоциклисте, бороздящем просторы виртуального Лос-Анджелеса и бросающем вызов безумному городу, так удачно интерпретированная в «гонке без границ» Harley Davidson L.A. Riders, теперь служит основой новой многообещающей игры, получившей название **Headhunter**.

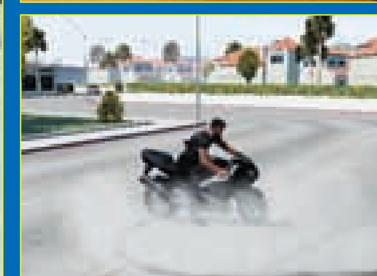
Команда разработчиков этого проекта принадлежит Sega, а находится аж в Швеции. **Headhunter** – первый проект небольшой студии Amuze, тем не менее настолько многообещающий, что Sega без колебаний приобрела всю команду и обеспечила игру достаточным финансированием. Наряду с анонсом Gun Valkyrie, Headhunter стал настоящей сенсацией Sega'вской презентации Dreamcast Premiere на ECTS.

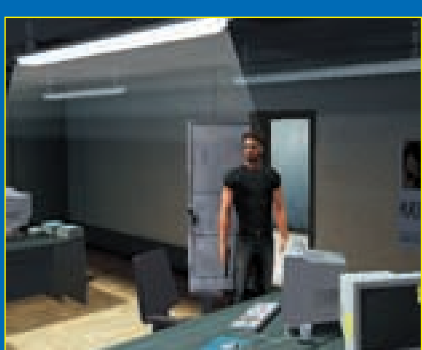
Как ни странно, больше всего ассоциаций **Headhunter** вызывает с такой игрой, как Metal Gear Solid, несмотря на очевидные различия в стиле, графическом дизайне и даже в игровом процессе. Как и MGS, творение Amuze – это, фактически, интерактивный триллер, повествование о супергерое, который не может и не должен, но все-таки способен изменить мир. История **Headhunter** начинается в недалеком будущем, когда криминальные синдикаты перестают заниматься наркотиками и оружием и приступают к бизнесу куда более беспощадному – к торговле человеческими органами. Полицейские облавы, перестрелки, криминальные разборки, любовь, ненависть, предательство – все это иронично перемешано в сюжетной линии, в результате составляя общую картину полного хаоса. На фоне всего этого главный герой носится на своем мотоцикле по городу в поисках ответа, проникает на секретные объекты, выполняет ничтожные, часто сильно попахивающие криминалом задания ради получения хоть каких-то ключей на пути к своей большой цели.











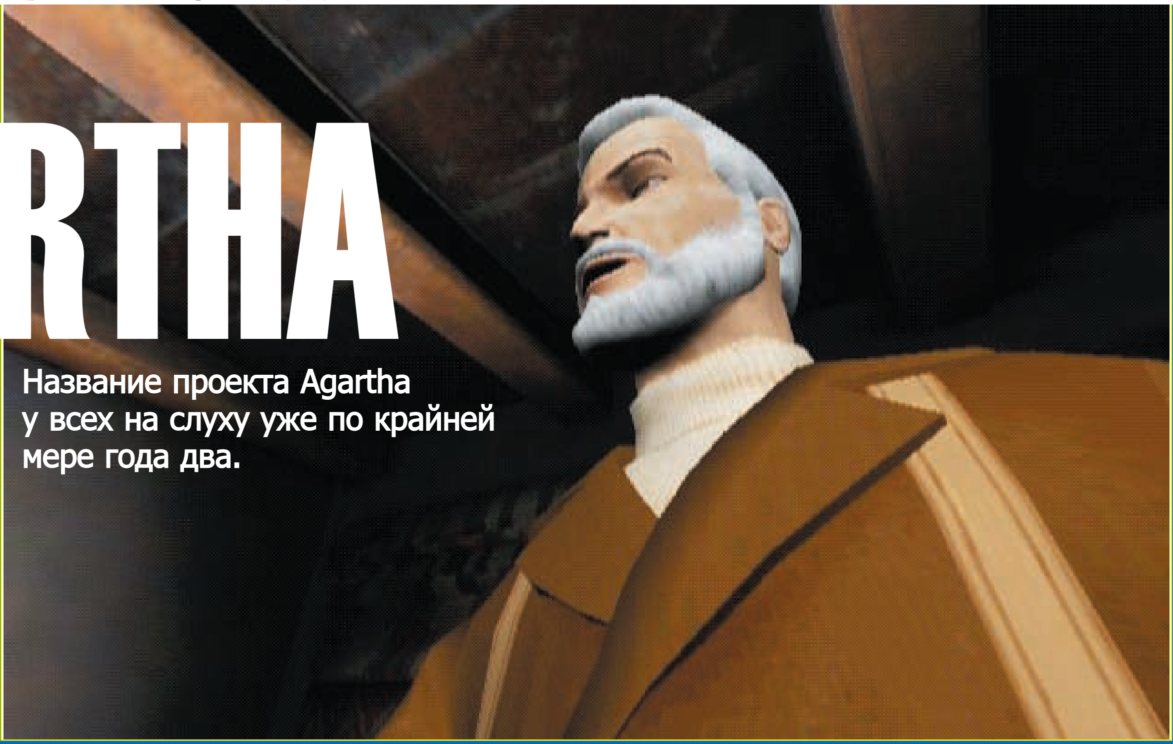
**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Action/Adventure/Racing Издатель: Sega
Разработчик: Amuze Дата выхода: I квартал 2001
Онлайн: www.amuze.com

Один и тот же движок обеспечивает как представление гигантского трехмерного города с качеством, порой значительно перекрывающим то, что было достигнуто Am3 (теперь Hitmaker) в LA Riders, так и внутренности складских помещений, офисов, отелей, квартир, борделей и съемочных залов киностудий. Идеальные тени, четкие текстуры, достаточно интересная модель анимации – даже для признанных умельцев из Smilebit, Sonic Team или Am2 такая графика может считаться хорошим достижением. Для маленькой же шведской команды, о которой еще две недели назад никто ничего и не слышал... снимаем шляпы. Пока сложно сказать, чем в результате окажется Headhunter, однако, судя по вниманию Sega к этому проекту, интересных моментов в нем предостаточно.

Сергей Овчинников

# AGARTHA



**Название проекта Agartha у всех на слуху уже по крайней мере года два.**

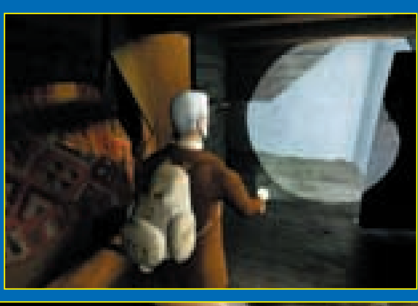
В далеком 1998 году компания Sega купила одну из ведущих французских студий-разработчиков, компанию Adelline Software, создателя таких хитов, как Little Big Adventure и Time Commando. Под новым названием No Cliche компания должна была возглавить список разработчиков, которым надлежало обеспечить достойный старт Dreamcast в Европе. Флагманом европейской премьеры как раз и должен был стать проект **Agartha**. Но, как водится, к моменту выпуска приставки игра находилась в таком состоянии, что ни о каком ее выпуске и подумать было нельзя. Уже к этому моменту **Agartha** стала самым мистическим проектом во всей линейке Sega. Об этой игре все слышали, абсолютно все были ею заинтригованы, однако ни малейших подробностей о ней не было известно. А до ECTS'2000 не появилось ни одного скриншота, ни одного интервью, ни капли информации о том, что же на самом деле представляет собой **Agartha**. И вот теперь Sega решила немного приоткрыть занавес таинственности, выставив на обозрение общественности первые скриншоты и кое-какие подробности игрового процесса, из которых, правда, все равно еще ничего толком не ясно.

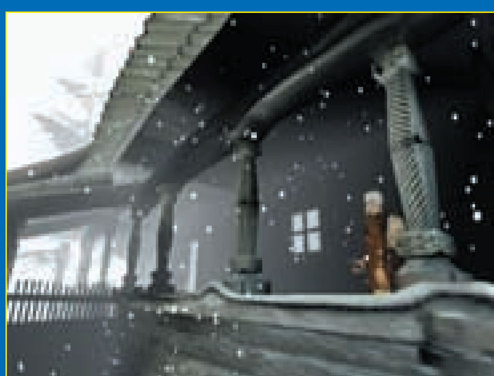
Итак, **Agartha** – это так называемая «адвенчура нового поколения», в которой сюжетная линия настолько интерактивна, что

**ДОСЬЕ**

Платформа: Dreamcast Жанр: Action/Adventure
Издатель: Sega Разработчик: No Cliche
Дата выхода: первая половина 2001
Онлайн: www.nocliche.com

адаптируется под стиль игрока. Иными словами, финал зависит от моральных качеств игрока. Действие происходит зимой 1929 года где-то на просторах Румынии. Среди развалин небольшой деревушки, разрушенной мощным землетрясением, обнаруживается пролом в густую сеть подземелий, которые ведут к древнему городу **Agartha**, являющемуся концентрированным источником вселенского зла, которому не терпится проникнуть на поверхность. Ничего не ведающий отважный путешественник Kirk оказывается втянут в сложнейшую интригу с участием чертей, монстров, зомби, священников, монахов, религиозных фанатиков, архангелов и даже в результате сталкивается лицом к лицу с Сатаной. По мере продвижения по сюжету вам придется принимать немало судьбоносных решений, которые серьезнейшим образом отразятся на жизни десятков и сотен людей. По замыслу авторов игры, вся эта цепь моральных испытаний приведет либо к спасению невинных, либо к пришествию тьмы и хаоса на планете. Причем, как я понимаю, наш герой Kirk выигрывает в обоих случаях.

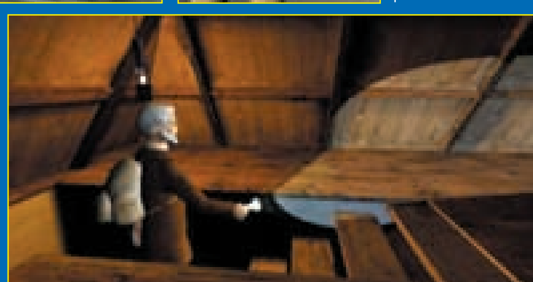


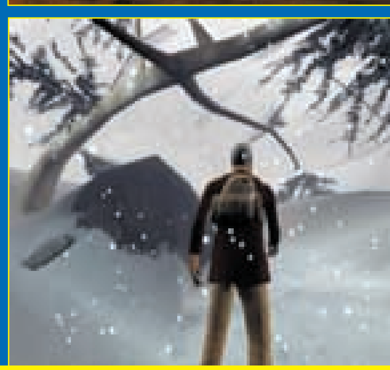




Несмотря на то, что после не слишком удачного Toy Commander мнение многих игроков о No Cliche несколько упало, настоящим тестом для этой команды станет все-таки Agartha, которая всегда была Главным проектом, над которым работал весь основной костяк команды LBA. Мрачная готическая история с изрядной долей Kenji Eno'вской концепции белого заснеженного мира и абсолютного зла, которое «где-то там», блестяще реализована в полностью трехмерном мире, который детализован настолько, что порой может состязаться в визуальной привлекательности с некоторыми демками GameCube, – впрочем для окончательной оценки необходимо увидеть это все в действии. В игре также будет присутствовать немалая доля стрельбы а-ля Resident Evil, причем исключительно ради реалистичности батальных сцен No Cliche разработала особую графическую технику, позволяющую наносить на полигонную модель персонажа любые порезы, ссадины и увечья, не меняя самой модели или же текстур на ней. Так что если вам поцарапают плечо, то кровь будет хлестать именно из него, а не из левой пятки. Ну а если оторвут голову, тогда уже все равно. ;-)







Назвать **Agartha** интересным проектом даже язык не поворачивается. У творения No Cliche, прямо скажем, есть все шансы стать одной из лучших игр современности. Будем надеяться, что именно так все и получится.



# DIABLO II: EXPANSION SET

Максим Заяц

**Blizzard любит анонсировать новые игры на выставках, особое предпочтение отдавая лондонской ECTS. Выбор вполне достойный: вокруг суетится толпа заинтересованного люда и, кажется, весь мир, затаив дыхание, ждет новостей.**

Впрочем, настоящего сюрприза на этот раз не получилось: новой игры у Blizzard`а не оказалось, и пришлось анонсировать **Diablo 2 Expansion Set**, о существовании которого и так уже было известно. Однако новость все равно была воспринята «на ура» – особенно теми, кому понравилась оригинальная игра, и Expansion Set, неспешно отвалив от пристани, отправился в плавание по океану игровой индустрии, пока что на правах проекта, находящегося в разработке.

У Blizzard имеется уже весьма солидный опыт по созданию качественных add-on`ов, и потому особых сложностей с дополнением для Diablo 2 не предвидится. Пожалуй, проще всего оказалось продолжить сюжетную линию, благо намек на это самое продолжение имелся еще в конце оригинальной игры. Итак, после победы над Diablo мы отправляемся в Pandemonium Fortress, где Tyrael сообщает нам радостную весть о том, что третий, последний из братьев – Baal, скрылся в горах Barbarian Northlands, где собирается провести некоторое время в поисках Камня, защищающего этот мир от вторжения сил ада. Разумеется, в это путешествие он отправился не один, а в компании легиона демонов рангом пониже. К нашему прибытию они как раз успевают осадить принадлежащую варварам крепость Harrogath, и для главного героя все начинается вновь – бесконечные сражения, спасение мира и борьба со Злом во имя Добра.





Практически любой add-on создается по принципу «больше всего нового и необычного», и **Diablo 2 Expansion Set** не стал исключением из этого правила. Нам остается лишь, подобного скряге из старой детской сказки, заняться перечислением всех новшеств, главным из которых, несомненно, станет появление в игре еще двух персонажей. На роль Убийцы претендует очаровательная молодая леди, превосходно владеющая искусством рукопашного боя и маскировки. Ее умения могут развиваться по трем направлениям: Martial Arts – рукопашный бой, в котором она отдает предпочтение ударам ногами; Traps – разнообразные ловушки, начиная от взрывающихся шаров, подброшенных под ноги врагам, и заканчивая своеобразными сюрикенами, следующими за щелчками мыши по экрану и наносящие урон всему, что попадается у них на пути; Shadow Disciplines – их развитие позволяет очаровательной Убийце усиливать свои основные навыки. В полную противоположность ей высокий угрюмый Друид большую часть своей жизни провел в лесах, общаясь с различными животными, и способен не просто призывать их себе на помощь, но и превращаться по собственному желанию в волка, медведя или ворона (что должно обеспечить ему славу самого необычного героя и повышенный интерес со стороны игроков), а также применять заклинания магии стихий.

Продолжаем список... Каждый из игровых персонажей получит в свое безраздельное владение по одному уникальному предмету, а также тонны новых рецептов для Horadric Cube, оружия, доспехов и магических предметов. У монстров в свою очередь будет почти полгода для того, чтобы достойно подготовиться к встрече с нами, – и будьте уверены, они своего не упустят. Во всяком случае продемонстрированные на выставке в Лондоне экземпляры выглядят гораздо умнее, сильнее, а главное – кровожаднее своих менее удачливых предшественников из оригинальной версии игры. С multiplayer-режимом все немного сложнее. Похоже, ожидаемые многими дуэльные арены и Guild Halls, где каждый клан мог бы складировать свои драгоценности, оружие и трофеи, так и не будут включены в финальную версию **Expansion Set**. По словам разработчиков, для этого пришлось бы сделать «слишком много изменений в игре, общий объем которых вполне достоин отдельного дополнения». В результате дальнейшая судьба этой довольно интересной идеи находится под большим вопросом. Ну а нам с вами придется довольствоваться некоторыми косметическими изменениями интерфейса и значительно увеличившимся объемом сундука.

Как уже говорилось выше, о появлении **Diablo 2 Expansion Set** было известно задолго до официального анонса. Выпустив игру, находившуюся в разработке более двух лет и за два неполных месяца разошедшуюся тиражом чуть менее двух миллионов экземпляров, со стороны Blizzard было бы форменной глупостью упустить прибыль от продаж add-on`а, для создания которого необходимо затратить самый минимум усилий и средств. В чем в чем, но в неправильной маркетинговой политике Blizzard обвинить сложно. Expansion Set должен появиться на свет уже в начале следующего года, и он будет достаточно объемным и оригинальным для того, чтобы угасший за это время интерес игроков вспыхнул с новой силой. А там, глядишь, и Warcraft 3 подоспеет.

**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: action/RPG Издатель: Havas Разработчик: Blizzard
Интернет: http://www.blizzard.com/diablo2exp/
Дата выхода: начало 2001

# Z2

Сергей Дрегалин



«Превосходство в огневой мощи — неоценимый инструмент ведения переговоров». *Дж. Паттон*

**Скромно так, без лишнего пафоса — Z. Одна буква, три звука — «з»-«э»-«д». А сколько шуму, черт побери. Сколько грохота. И еще ракетного топлива, которое чудаковатые и милые роботы вовсю заливали за свой металлический воротник...**



## ЕДИНСТВЕННЫЙ И ДОСЕЛЕ НЕПОВТОРИМЫЙ

у нас такой один. Во всяком случае, игру с более лаконичным названием вспомнить сложно. А чтобы в ней еще были и летающие роботы с бешеными глазами – так и вовсе не упомнить. Правда, летали роботы не столько сами по себе, сколько от фронта взрывных волн, но сути дела это не меняет. Второго **Z** пока еще не было. Пока.

Трудно сказать, что заставило разработчиков взяться за продолжение игры, которую начали делать еще (не падать!) в 1992 году. Сами они признаются, что к моменту выхода осознали преимущество трехмерной графики и были готовы подарить двумерной графике **Z** еще одно дополнительное измерение. Прошло еще несколько лет, и сказано – сделано. Точнее, делается.

Я без раздумий отдал бы **Z** два эпитета – ненавязчивость и задорность. Ненавязчивость за совершенно отвязной игровой процесс и адреналинозашкаливающую динамику. Задорность за бесшабашный и очаровательный юмор, которым пропитана игра. Все остальное – детали.

## ДРУГОЙ?!

Первый вопрос, который задают ребятам из Bitmap Brothers, звучит примерно одинаково: «Это будет старый **Z**, только в 3D, верно?». Не-а, **Z2** будет другой. Останется веселое лихачество, легкая стилистика, игровая вселенная, но в остальном все сильно изменится.

Как ни банально прозвучит, но первым изменением является внесение трехмерности – полной и бесповоротной. Первая игра сильно апеллировала к тактике и требовала умения быстро ориентироваться в преимуществах и недостатках той или иной местности. В **Z2** это качество достигнет максимума. Факт очевидный и комментариев не требующий. Если брать сугубо технические дебри, то требуется акселератор, с помощью которого реализует-

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: RTS Разработчик: Bitmap Brothers Издатель: EON Digital Entertainment
Требование к компьютеру: Pentium II 233, 32 MB RAM, 12x CD-ROM Интернет: http://www.bitmap-brothers.co.uk/
Дата выхода: первая половина 2001 года





ся поуровневая система детализации, а также характерные эффекты, например, клубы пыли, остающиеся за бронированными спинами марширующей пехоты. Про дождичек и снег даже и говорить незачем.

Игровая вселенная не претерпит изменений, однако станет гораздо разнообразней. Конечно, тут свою лепту внесет и трехмерность, но основным фактором будет совершенно новый дизайн. От безжизненных пустынь до непролазных джунглей, плюс уникальные обитатели в каждом уголке планеты. Таковы слова, но, увы, твердыми и красивыми фактами они не подкреплены. Скриншоты пока выглядят достаточно блекло и примитивно – поверхность земли заунывно-однообразная, деревья напоминают образы из лучших творений Пикассо, а дороги неприятно удивляют своей неестественной прямотой. Короче говоря, графика пока не впечатляет – с ходу можно назвать УЖЕ существующие игры, которые выглядят на два порядка лучше. Но спишем это на сырость движка и поедем далее.

**Образец «сырости» игрового движка. Где текстуры поверхности? Где тени? Где заявленные сногсшибательные эффекты? Вся надежда, что это случайный скриншот, случайно завалявшийся с прошлого года...**

## ПРАЗДНИЧНЫЙ АВАНГАРД С ПРИВКУСОМ ГАРИ



Заводы да роботы – никакого менеджмента ресурсов, ничего лишнего. В **Z2** ситуация, мягко говоря, несколько изменится. Во-первых, появятся новые типы подразделений – морские и воздушные. Вот вам и дожили до летающих роботов, но уже без бешеных глаз. Общий количественный итог следующий – три десятка вояк. Для примера приводятся такие меха-

**В Z2 будет множество роликов, тех самых, что показываются между миссиями. Разработчики приняли решение не тратить собственное время на создание видео, а заказали его у профессиональной студии. В итоге выиграно время на балансировку игры, а также гарантировано высочайшее качество роликов.**



нические хлопцы, как Technician, Explosives Expert и Spy. Названия говорят сами за себя.

Во-вторых, появится некий ресурс, а может быть даже и ресурсы. Это не означает, что в недрах Bitmap Brothers зреют предательские планы (помните? – никакой экономики!), просто возникнет ресурс, за который потребуется ДРАТЬСЯ. Не добывать, а именно драться – в этом вся разница.

В-третьих, немного увеличится количество зданий. Немного – это на порядок, и в новой игре их будет порядка двадцати штук. Меняется игра, что говорить... Раньше все здания можно было сосчитать на пальцах одной руки.





## КРАСНЫЕ VS СИНИЕ

Вместе с AI, графикой и игровой моделью эволюционируют и подразделения. Роботы, по задумкам создателей, должны стать более персонифицированными и узнаваемыми. Помимо динамических характеристик, которые растут по мере получения опыта боевых действий, почти каждый механический воин обладает и (трепещите поклонники ролевого жанра!) вторичными умениями, сиречь скиллами. Я уж было подумал внести в графу жанра строчку «...с элементами RPG», да вовремя одумался.

Основа искусственного интеллекта была взята из первой части игры и теперь тотально дорабатывается. Разумеется, сейчас кажутся наивными и смешными заявления середины девяностых, когда с серьезной миной был объявлен «в высшей степени продвинутый AI – роботы САМИ подбирают патроны, если проходят рядом с ними»... Да, времена нынче не те. Но будем надеяться, что разработчики удержат марку и вновь порадуют нас чем-то необычным. Однако пока нет никаких мало-мальски интересных примеров, а только общие слова.

Останутся нетленными классические трюки с захватом техники. Без них **Z2** потерял бы половину очарования предшественника. Только прогресс на месте не стоит, и, помимо танков, стало возможно занимать воздушные средства и корабли противника.



Еще один пример неказистости существующего движка. Обратите внимание на стреляющий танк, расположенный слева. Что-то с ним не так... Сразу и не догадаешься, что он прикрыт ветошью растущего рядом дерева. Бррр!

## В ДОВЕСОК

В комплект игры, по последнему хрипу моды, войдет редактор уровней. Простой, удобный и полнофункциональный – с его помощью можно будет без труда склепать несколько собственных миссий за вечерок-другой. Зачем? А затем, чтобы поиграть по сети или через Интернет. Заявлено множество режимов (увы, детали не уточнялись), а также поддержка до 8 игроков.



Консольная версия, если это кого-то интересует, пока не объявлена. Движок создан строго для Direct 3D и Glide. Но, судя по уклончивым ответам и тонким намекам («это наш небольшой секрет»), портирование **Z2** все же произойдет.

**Тридцать миссий — ровно столько испытаний ждет игроков в Z2. Интересно, а будет ли аналог несравненного Jungle, о который пообломали зубы многие любители RTS?**

Вот, собственно, и вся информация. Дата выхода обозначена на первый квартал 2001 года – уже скоро, в общем-то. Впечатления от проекта двойственные – графика не впечатляет, конкретных фактов, которые бы вскружили голову, тоже нет... Но как-то не верится, что этот проект рассчитан исключительно на охоту за прибылью. Тем паче, что над ним работает та же команда, которая создала первую часть игры.

Очевидно одно – **Z2** уже нельзя назвать arcade RTS, как величали его предшественника. А вот скажется это позитивно или нет – порассуждаем попозже. Через полгодика или около того.





Некоторые участники команды разработчиков. Над проектом трудится шестнадцать человек — шесть программистов и пять дизайнеров. Еще пять выполняют самые разные функции — от PR до дизайна уровней.



«Нет ничего невозможного. При надлежащем планировании и подготовке можно достичь всего».
Понсе де Леон

# DUNGEON SIEGE

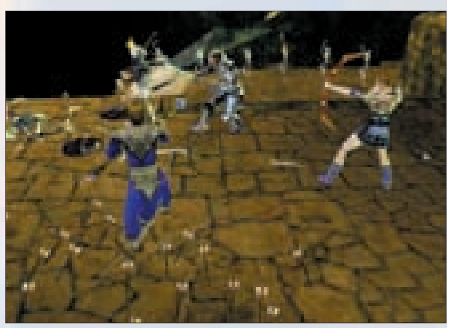
Сергей Дрегалин

**Создатели называют свое творение ролевой игрой, уклончиво уходя от приставки RTS. Хорошо, не будем спорить — жирафу, как ни крути, а видней. Но для себя сделаем маленькую ремарку. И после этого приступим.**



**Dungeon Siege** – фэнтезийная ролевая игра. Трехмерная. Красивая. Она создается на своем собственном движке, который сделал бы честь любой игре жанра – не лесть, не красное словцо, а общий комментарий к скриншотам. В придесок к этому – единый гигантский мир, который отхватил бессчетное количество виртуальных гектаров. Но главное – отменный дизайн, который дал жизнь сочным пейзажам, балансу открытого пространства и подземелий (и пусть вас не смущает слово «Dungeon»), отменному соблюдению пропорций между всеми объектами. Частокол, например, – это действительно стена в два человеческих роста, а не хлипкая ограда по колено (DarkStone) и так далее.

Развиваем следующую тему – ролевой пай. Да, есть такой, его присутствие явственно ощущается и прослеживается. Первой ласточкой является главный герой, да с набором характеристик, да с развитой системой умений-скиллов, да с динамически накапливаемым опытом. Пресловутое альтер-эго может разгуливать как в гордом одиночестве, так и в компашке. В партии, то бишь. Число спутников весьма солидно – аж до девяти друзей-подруг, что явственно больше общепринятых стандартов (Interplay взгрустнулось).



Оставим временно в стороне взаимодействие и управление участниками отряда и замолвим словечко о ролевой системе. Для начала: как вам понравится такой факт – в **Dungeon Siege** не существует такого понятия, как «класс». Как класса –

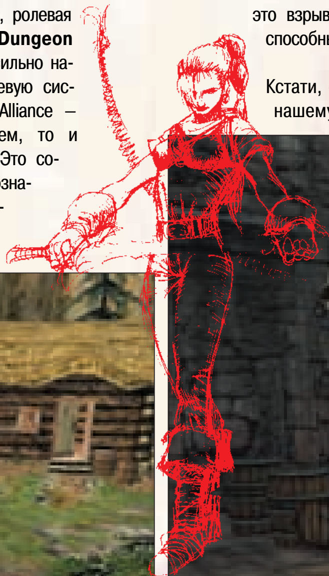
**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: RPG/RTS Разработчик: Gas Powered Games Издатель: Microsoft Требование к компьютеру: Pentium II 400, 128 MB RAM, 8Mb VRAM (приветствуется GeForce) Количество игроков: до 10 игроков (LAN & Internet) Интернет: http://www.dungeonsiege.com/index.shtml Дата выхода: I квартал 2001 года

**На последней выставке E3, которая отгремела в мае этого года, Dungeon Siege получил второе место в номинации «Лучшая Ролевая Игра Из Числа Готовящихся К Выходу», уступив пальму первенства Neverwinter Nights от Interplay. Других победителей в самых разных номинациях можно найти по адресу http://www.e3awards.com/win.html.**



и простите за непереводимую игру слов. Существуют, как уже было сказано, лишь скиллы, разделенные на три категории – для воина, для мага и для лучника. Только без иронии, я и сам поначалу ехидничал. Однако не все так примитивно, как того желали бы злопыхатели. Полный набор скиллов наличествует у каждого из персонажей, в этом смысле **Dungeon Siege** придерживается всеобщего равенства и братства. И прокачивать эти характеристики возможно в любой момент времени. Захотели развивать эту кокетливую милашку по части обращения с дальнобойным оружием – нет проблем, вручайте ей лук и... И все, собственно. Дальше процесс совершенствования пойдет сам по себе, т.е. чем чаще подопечная будет посылать во врагов стрелы, тем быстрее будет расти ее соответствующий скилл. Понадобился маг? Не вопрос – передаем нужному персонажу жезл и ждем результатов. Всех дел-то...



Короче говоря, ролевая система **Dungeon Siege** очень сильно напоминает ролевую систему Jagged Alliance – что используем, то и прокачиваем. Это совершенно не означает, что классы исчезают и вырождаются, отнюдь. Просто разделение становится куда более тонким и, даже можно сказать, деликатным. Ведь в том же Jagged Alliance существовали условные классы, которые целиком и полностью определялись характеристиками персонажей – ага, это механик, это снайпер, это доктор, это взрывник, это «грузовичок», только и способный таскать на себе всякий хлам...

Кстати, о грузовичках. Если вернуться к нашему клиенту, то там должность









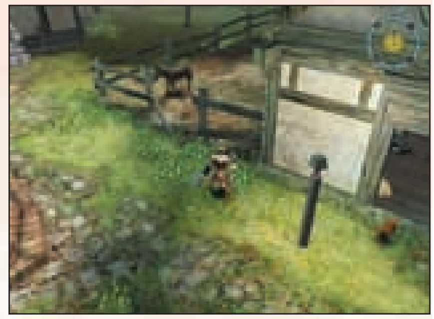
**Переход из открытой локации в подземелье технически будет исполнен следующим образом — экран будет меркнуть, за исключением лишь самого входа в подземелье.**

грузчика перешла на легальное положение. В отряде могут быть дополнительные персонажи, которые и занимаются только тем, что таскают на своем горбу добытые в боях и путешествиях трофеи. Развивать таких носильщиков, понятное дело, нельзя, да и не нужно – знай себе, пусть волокут свой тяжелый крест. Помрут – ну и ладно, не велика потеря.

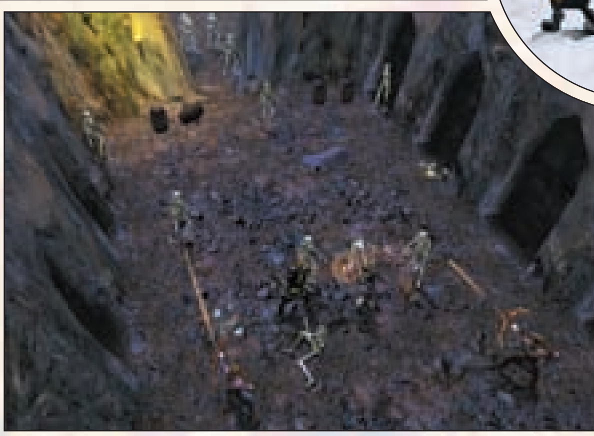
Но возвратимся к нашей десятине бравых бойцов. Десять – это уже серьезный отряд, управление которым потребует немалых усилий и постоянного внимания. Да и силища это огромная, главное – направить ее в нужное русло. Что сделано



Обратите внимание на шагающую тумбочку внизу. Что это — робот, механическое чудовище или фэнтезийный голем? А может быть носильщик, слегка придавленный тяжестью ноши?



Никаких лишних элементов интерфейса — только компас. А все остальное упразднено за ненадобностью. Куда двигается ролевой жанр?..





для облегчения жизни? Во-первых, вы можете и не набирать с собой такую прорву компаньонов. Составление отряда – дело исключительно добровольное, и все в конечном счете определяется вашим решением. Плюс к этому существует и еще один тонкий момент, как дележ полученного опыта. Чем больше голодных ртов, тем меньше придется в расчете на каждого. Во-вторых, любой участник отряда может действовать и самостоятельно. Пусть лишь в ограниченных рамках, пусть полного доверия к AI не было и не будет, но, тем не менее, свою пользу такой факт приносит. В-третьих, управление и интерфейс **Dungeon Siege** настолько прозрачны... что их даже и не видно. Это не шутка. На игровом экране нет ничего хотя бы отдаленно напоминающего интерфейсные панели и иже с ними (небольшой компас в расчет не берем). Все просто до гениальности – выделяем персонажей левой кнопкой мышки и отдаем им приказы правой. Занавес.

Итак, десять пар ног бодро вытаптывают тропинки, расползшиеся по бескрайним просторам игрового мира. Кстати, появление надписи «Loading», которая действует на многих как красный флаг на матадора, будет нечастным гостем. Она возникнет только перед переходом из открытых локаций в подземные и наоборот. Кроме этого, игровой движок мастерски справляется со множеством эффектов – классический набор рассматривать не будем, а остановимся лишь на таком интересном факте, как зависимость траектории полета стрелы от силы и направления ветра. Физика, понимаешь...

Сюжетная линия будет скармливаться по кусочкам, неспешно, постоянно создавая ощущение волшебной интриги. Все начинается с налета армады врагов на поселение главного героя, после которого начинается закономерная вендетта. Но подкупает другое. У Криса Тайлора была классная цитата: «...Нет, спасать мир не придется. Разве кто-то хочет набивать шишки за этим занятием?». Другими словами, меньше пафоса и больше нормальных диалогов и мотивации. Уважаем.

Монстрянник в **Dungeon Siege** представлен отменный – вся палитра монстров-

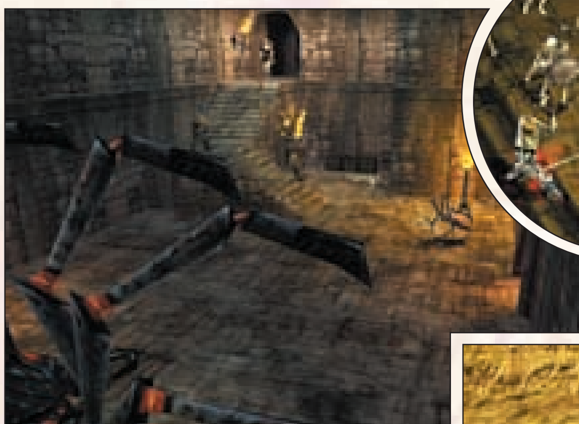
## Крис Тайлор (Chris Taylor)
### President/Designer, Gas Powered Games

Президент и идеолог проекта. Карьера Тайлора началась 11 лет назад в компании Distinctive Software. Первый проект, в работе над которым он принимал самое деятельное участие, назывался Hardball II — вторая часть весьма популярной игры, которую сделал Боб Уайтхед (Bob Whitehead). Старт был отменный — проект получил награду от SPA (Software Publishers Association — Ассоциация Издателей Программного Обеспечения), победив в номинации «Лучшая Спортивная Игра Года». Следующим проектом Тайлора вновь оказалась спортивная игрушка — 4D Boxing. С точки зрения коммерческого успеха она не была столь успешной, как предшественница, однако критика восприняла ее благосклонно и одарила разными наградами — в основном за революционный для того времени трехмерный движок.
Прошло несколько лет, которые принесли еще несколько релизов. Тайлор постепенно набирал опыт и становился все более и более приметной фигурой в игровой индустрии. Первым проектом, который он возглавил и провел от начальной до финальной стадии, был Triple Play Baseball, изданный Electronic Arts. А после этого...
А после этого Тайлор сделал нечто такое, что никто не ожидал. И что принесло ему признание всего игрового мира. Да, это был Total Annihilation — проект студии Cavedog, хит, который стал классикой жанра, отличным бустом и инспиратором для десятка других игр. Потом последовало продолжение — The Core Contingency, после которого Тайлор всерьез задумался о создании собственной команды.
В начале 1998 года он покинул Cavedog (кстати, судьба этой студии после ухода Тайлора оказалась весьма печальной, что говорит само за себя) и в мае создал команду, которую назвал Gas Powered Games. В нее вошло, помимо самого Тайлора, двадцать два человека. С лета 1998 года они работают на Dungeon Siege...

**Сюжетная линия выводится рукой мастера — Нила Халфорда (Neal Hallford), который уже не первый год занимается подобной работой. Его перу принадлежат десятки книг, но для нас важнее, что именно он создал эпические сюжетные линии для Might & Magic III: Isles of Terra, Betrayal at Krondor и Return to Krondor. С Крисом Тайлором (президент Gas Powered Games, идеолог Dungeon Siege и мэтр игровой индустрии — см. врезку) он познакомился, когда последний еще работал в Cavedog, и как признался сам Крис, «я очень рад, что мы вновь работаем в тандеме».**















уродов, какую может создать только очень богатое (пусть будет богатое) воображение. Для каждой части игрового мира предусмотрен свой набор противников. Во время сражений баланс между количеством супостатов и их боевым мастерством будет перевешивать в сторону последнего. Хотя, впрочем, на большинстве скриншотов, где кипит бой, происходит скорее резня из серии Diablo, нежели схватки с ботами из Unreal.

Чего не хватает для полного комплекта? Разумеется, многопользовательской игры. Очевидно, что раз набор отряда ограничен десятью персонажами, то точно такой же лимит установлен и на количество multiplayer-участников, а всех недостающих игроков подменит AI. Режимов масса – от полного прохождения игры до зачистки отдельных наиболее злачных мест, например, штурма крепости или стерилизации подземелья от разгулявшейся вражины.

На сладкое – Siege Editor, редактор, который позволяет творить собственную игру на движке **Dungeon Siege**. Нет, это не преувеличение, а действительно реальные возможности редактора. Можно переделывать заклинания, создавать новые скиллы, улучшать искусственный интеллект... Полный перечень займет слишком много места.

Хит? Очень похоже на то. Красиво, эффектно, продуманно, а местами даже очень заманчиво – недаром Microsoft, который обладает отменной репутацией издателя игр, быстренько подписал этот проект. Ах да, и еще существует отличный ролик из **Dungeon Siege** – при случае взгляните на него, уверен, это расставит все точки над «i».



Максим Заяц

# C&C: RED ALERT 2

**Кто сказал, что так называемые «развитые страны» не любят русских? Неправда это. Любят, боятся и уважают... до сих пор.**

– Может, бахнем?
– Обязательно бахнем, солдат.
Весь мир в труху... но потом.
***«ДМБ»***

Мысли о загадочной стране, где белые медведи по ночам утаскивают с улиц постовых, а бородатые казаки наливают водку в самовары, не дают спокойно уснуть западным политикам, бизнесменам и даже простым обывателям, к числу которых волей-неволей приходится отнести и разработчиков компьютерных игр. Последние, подобно военным, очень любят лишний раз пощекотать нервы своим соотечественникам, представив нас в роли потенциальных противников. Помнится, на выставке E3 в этом году маркетинг-менеджер компании Westwood Matt Orlich, сияя ослепительной улыбкой, показывал на монитор: «Смотрите, смотрите – это вы напали на нас. Это бомба, она падает на Белый дом». Я радостно кивал головой: дескать, падает, еще как. Речь, разумеется, шла о новом этапе героической борьбы западного альянса против социалистических агрессоров. Игра, в то время еще далекая от релиза, сейчас уже практически готова к своему триумфальному появлению на прилавках магазинов, и в том, что появление это непременно будет триумфальным, никто не сомневается – чего еще можно ожидать от продолжения знаменитой стратегической серии Command & Conquer?

Конечно же, в основу сюжетной линии второй части мог быть положен лишь один вариант концовки оригинального Red Alert – тот самый, в котором войска союзников победоносно громят зарвавшихся русских. В противном случае по ходу новой игры американцам пришлось бы освобождаться от коммунистического ига, а такого кощунства не в состоянии представить себе даже закаленные в боях сценаристы Westwood. Итак, русские разгромлены, союзники торжествуют победу, а у простых советских людей появляется новый лидер – генерал Романов. Предполагалось, что он станет послушной марионеткой в руках стран-победителей... но не тут-то было. В глубине души Романов всегда оставался убежденным коммунистом, а потому за смехотворно короткий срок – какие-то там двадцать лет – он сделал все для того, чтобы родная страна смогла восстановить былое могущество. По всему миру раскинулась целая сеть военных баз, а параллельно в обста-



**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: RTS Издатель: Electronic Arts Разработчик: Westwood Интернет: http://www.westwood.com/ Дата выхода: 24 октября 2000 года

новке строжайшей секретности велись исследования в новых, доселе неизученных областях физики, заключались союзы, копились войска. Наконец, все было готово для вторжения на территорию основного противника – Соединенных Штатов Америки. И война разгорелась с новой силой – объединенные армии России, Ирака, Ливии и Кубы выступили против спешно образованного союзнического блока, в который, помимо американцев, вошли Великобритания, Франция, Германия и Корея.

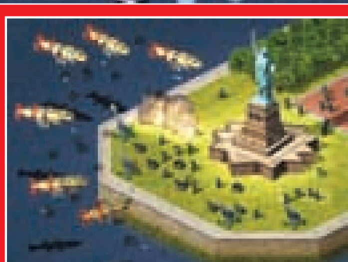
Техника за прошедшие два десятка лет успела шагнуть далеко вперед. Новые альянсы – новые войска. Отныне армии каждой из противоборствующих сторон делают основную ставку на свои элитные подразделения. С подобной системой мы уже сталкивались в Tiberian Sun, однако теперь все изменения происходят значительно быстрее, а результат, что называется, виден невооруженным глазом. По мере того как растет число уничтоженных тем или иным юнитом врагов, повышается его ранг и проявляются дополнительные способности – увеличивается скорость, запас хит-поинтов, дальность стрельбы. Ветераны более адекватно реагируют на сложившуюся боевую ситуацию (к примеру, вовремя уходят с линии огня), некоторые из них могут оставаться невидимыми для вражеских радаров, самостоятельно восстанавливают часть повреждений, получают новое оружие. Например, советский Crazy Ivan по мере повышения ранга начинает подкладывать под вражеские здания тактические ядерные заряды вместо обычной взрывчатки, элитная ракетница V3 получает ядерные боеголовки, а воздушный крейсер «Киров» сбрасывает на головы врагов электромагнитные тесла-бомбы. Союзники также не остались в стороне во всеобщей гонке вооружений: так элитные пехотинцы, помимо традиционного усиления основных параметров, приобретают способность перемещаться в пространстве, а хронолегионеры открывают новую технологию, благодаря которой им удается «стереть» то или иное здание из хода истории или, наоборот, «восстановить его. Особенно полезной их помощь может оказаться в тех миссиях, где основное задание заключается в защите того или иного сооружения. Все очень просто: получив извещение о запуске вражеской ракеты, союзники просто-напросто отправляют своих хронолегинеров на его восстановление, не дожидаясь взрыва.



Если в Tiberian Sun баланс юнитов достигался за счет их ослабления, то Red Alert 2 представляет собой глобальную битву overpower`ов. В этой войне в ход идут все достижения извращенной военной мысли, и конечная цель оправдывает применение любых средств. Возьмем, к примеру, ракетно-ядерный удар. Что он представлял собой в предыдущих играх серии Command & Conquer? Несколько минут мы дожидались подготовки ракет к запуску, затем указывали цель на карте – и сравнительно небольшой взрыв разносил несколько вражеских зданий или десяток юнитов, заботливо приготовленных для очередной атаки. «Все это никуда не годится», – думали разработчики, решительно увеличивая масштабы разрушений и вводя в игру такое понятие, как радиация. Отныне пехотинцев, решивших прогуляться по зараженной территории, ожидает весьма неприятный сюрприз. Военный потенциал противоборствующих сторон увеличился настолько сильно, что это невольно привело к изменению тактики борьбы. Право слово, если над базой союзников зависла флотилия воздушных крейсеров «Киров», ей уже ничто не поможет – пара-тройка таких гигантов способна без особого труда поднять на воздух все постройки, не обращая особого внимания на комплексы ПВО «Патриот». Однако если американцам удалось вовремя запустить специальный спутник-шпион, позволяющий видеть всю карту без fog



**Конечно, в основу сюжетной линии второй части мог быть положен лишь один вариант концовки оригинального Red Alert — тот самый, в котором войска союзников победоносно громят зарвавшихся русских.**









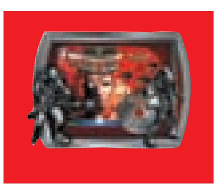


of war, и загодя отправить навстречу неторопливо надвигающейся эскадрилье элитный отряд ракетометчиков... тогда, пожалуй, у них появляется шанс на победу. Или вот погода – почему бы нам не научиться управлять ею с помощью специальной станции? Всем известно, что хорошая гроза выводит из строя радары вне зависимости от количества подаваемой на них энергии. А что если устроить собственную небольшую грозу неподалеку от вражеской базы? Одним выстрелом удастся убить двух зайцев: во-первых, противник ослепнет, во-вторых, рукотворные молнии не хуже иных ракет поднимут на воздух часть чужих построек. Однако должна же быть и какая-то защита от всех этих средств массового уничтожения. Здесь стоит упомянуть слегка модифицированный советский «железный занавес». Это устройство позволяет сделать небольшой отряд неуязвимым для вражеских атак. Конечно, время действия защитного поля ограничено, отряд должен быть совсем небольшим и состоять только из механических юнитов – на людях действие «железного занавеса» сказывается фатально. Однако последний недостаток этой системы легко обратить в достоинство – кто, спрашивается, мешает нам накинуть «занавес» на ВРАЖЕСКИХ пехотинцев? Современная наука шагнула так далеко, что в арсенале воюющих сторон появилось даже такое экзотическое устройство, как хроносфера. С ее помощью можно почти мгновенно перенести свой отряд в любую точку карты... или основательно напакостить врагам, телепортировав боевой линкор в горное ущелье. «Подводная лодка в песках Каракумы...»

Одним из ключевых моментов **Red Alert 2** стала возможность комбинировать различные юниты. Стандартный броневик-амфибия союзников не несет на себе никакого вооружения, однако находящиеся внутри пехотинцы могут свободно отстреливаться от врагов через специальные смотровые щели, расположенные по периметру кузова. Более того, Infantry Fighting Vehicle (IFV) может использоваться даже в качестве ремонтного робота, если у него на борту находится хотя бы один инженер. Другой пример – защитные башни союзников Prism Tower. Каждая из них в одиночку способна энергетическими импульсами отражать атаки противника, однако, объединенные в систему, эти башни аккумулируют общий, куда более мощный заряд и передают его на ближайшую к вражеским юнитам установку.

Отдельного упоминания заслуживают игровые сооружения. Первым и, пожалуй, самым серьезным нововведением стало то, что отныне пехотинцы могут прятаться в зданиях и обстреливать врагов из укрытия. Соответственно, линия обороны базы может включать в себя не только специальные защитные сооружения, но и практически все ее постройки. В игре появилась возможность захвата нейтральных зданий – таких, как гражданский аэропорт или нефтяные вышки. Последние, кстати, являются альтернативным источником дохода – отныне бесконечная добыча руды уже не является первой необходимостью, для богатства и процветания достаточно всего лишь удерживать под контролем запасы «черного золота».

Одним из основных нововведений multiplayer`а стала возможность выбора не просто одной из сражающихся сторон, но даже определенного государства, входящего в состав того или иного альянса. У каждого из них имеются свои уникальные юниты, доступные лишь в multiplayer-режиме: знаменитые американские парашютисты, убийственно точные снайперы Великобритании (дистанция поражения у них даже больше, чем у Tanya), дальнобойные артиллерийские установки Франции, германский «уничтожитель танков» и бронированный «Черный Орел» корейцев. Советский альянс может противопоставить им кубинских террористов – эти ребята способны незамеченными проникать на базу противника, но, в отличие от союзнических шпионов, при этом могут еще и взрывать здания с помощью зарядов пластиковой взрывчатки; ливийский танк-камикадзе, взрывающийся при столкновении с заданным объектом; мощный и хорошо защищенный иракский танк «Тесла» и, наконец, русский «разрушитель» – пехотинец, вооруженный специальными ядерными зарядами. Радует глаз и разнообразие multiplayer-режимов: на сегодняшний день их запланировано уже 8 штук, начиная от Meat Grinder (низкий уровень технологий, сражаются только пехотинцы) и Mega Wealth (основным источником дохода служит не добыча руды, а захват нефтяных вышек) и заканчивая Co Op (совместная игра против компьютера), Land / Sea / Air War (основные сражения происходят, соответственно, на земле, на воде и в воздухе), Nuke War (ядерная война) и Unholy Alliance (каждый из противников может строить одновременно две базы – советскую и союзническую – и комбинировать



**Окончательным и бесповоротным фанатам игры предлагается стать счастливыми обладателями специального Collector`s Edition Command & Conquer: Red Alert 2. Помимо самой игры, в этот комплект входит фигурка советского Tesla Trooper или Chrono Legionnaire союзников (тут уж кому как повезет), CD с 18 музыкальными композициями и уникальный DVD-диск, на котором записаны не вошедшие в игру ролики, интервью с разработчиками и прелестной Kari Wuhrer, а также масса новых артов и эксклюзивной документации — и все это с высочайшим качеством, присущим данному стандарту.**

их юнитов). По мнению разработчиков стандартный skirmish-раунд не должен занимать более получаса – для этого скорость движения и постройки юнитов была существенно увеличена. Интерфейс игры также претерпел некоторые изменения: отныне у нас имеется четыре полосы для быстрого выбора зданий и юнитов, а также новая панель с девятью «продвинутыми» командами – такими, как выбор юнитов определенного типа, установка waypoints, отмена действия... Все это должно сэкономить время, которое раньше уходило на бесконечное прокручивание меню в поисках затерявшейся иконки.

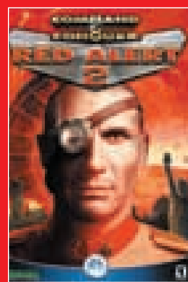
Технически игра базируется на серьезно переработанном движке от Tiberian Sun. В первую очередь было принято решение отказаться от деформации ландшафта – заманчивой, но увы, абсолютно бесполезной идеи предыдущего проекта. В отличие от мрачного постапокалипсического Tiberian Sun, графика Red Alert 2 выдержана в ярких жизнеутверждающих тонах и лишена серьезных претензий на реалистичность. Игра поддерживает разрешение до 1024*768, а размер всех юнитов и построек увеличился примерно на 25-30%, причем техника союзников сохранила благородно-стройные очертания, в то время как русские танки и укрепления выглядят немного громоздко... У всех желающих будет великолепный шанс освежить свои познания в географии – действие 24 миссий основных игровых кампаний разворачивается в Вашингтоне, Нью-Йорке, Чикаго, Сан-Антонио, во Флориде, на Гавах и, для контраста, в Москве, на Урале и на Северном полюсе. Помимо сочно-зеленой травки и аккуратных деревьев, на местности будут присутствовать и вполне узнаваемые объекты. Так, например, целью одной из миссий при игре за

**Если в Tiberian Sun баланс юнитов достигался за счет их ослабления, то RA2 представляет собой глобальную битву overpower`ов. В этой войне в ход идут все достижения военной мысли, и конечная цель оправдывает применение любых средств.**

русских является уничтожение Белого дома... та самая бомба, которой так восторгался непатриотичный Matt Orlich. :)

Визитной карточкой серии Command & Conquer всегда были великолепные ролики, и вторая часть Red Alert не стала исключением из этого правила. Однако разработчики решили сделать их куда менее серьезными и патетичными, нежели это было, скажем, в Tiberian Sun, справедливо рассудив, что еще немного юмора игре никак не повредит. И на этот раз актерский состав впечатляет – не звезды первой величины, конечно, но и отнюдь не безвестные статисты. К примеру, Kari Wuhrer (Maggie Beckett в сериале «Sliders») играет в **Red Alert 2** роль Тани, Ray Wise (Leland Palmer в сериале «Twin Peaks» и Leon из «Robocop») на этот раз стал американским президентом, а должность генерала армии союзников занимает Barry Corbin («Northern Exposure»). Видеоролики по-прежнему будут чередоваться с анимационными вставками,

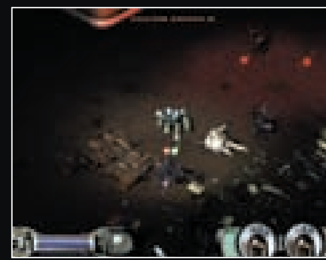


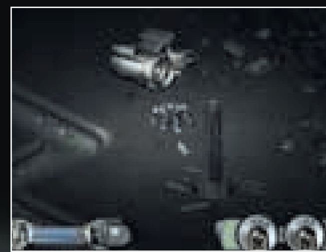



выполненными с присущими художникам Westwood аккуратностью и реализмом, и общий объем их составит около получаса.

Приятно сознавать, что одна из самых знаменитых стратегических серий не выродилась в череду бесконечных клонов, что ее разработчики продолжают радовать нас новыми и действительно оригинальными идеями, а главное – что они с юмором к сюжету этих игр. До очередной, на этот раз уже окончательной, даты релиза осталось всего лишь около месяца – выход игры запланирован на 24 октября 2000 года. Остается надеяться, что за это время в игре не произойдет никаких негативных изменений, и она предстанет перед нами такой же, каким год назад мы увидели Tiberian Sun – яркой, динамичной и бесконечно увлекательной. Кстати, Command & Conquer: Red Alert 2 предстоит стать первой игрой, которую европейское отделение Electronic Arts выпустит в продажу в так называемом «DVD-case» – изящной пластиковой коробочке, в какие до сих пор упаковывались лишь DVD-диски с фильмами. Если этот эксперимент окажется успешным, у меня появится реальная надежда избавиться от угрожающе накренившейся стопки картонных коробок, лежащих на рабочем столе. :)

# HARBINGER

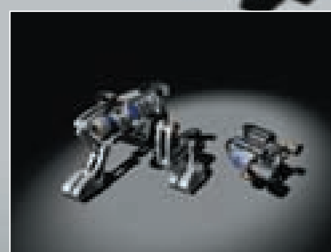




Лев Емельянов







**В далекой жаркой Аризоне, в городе Таскон, живет девелоперская компания под названием Silverback Entertainment. Состоит она всего из шести сотрудников, большая часть которых — выходцы из команды Running With Scissors, сделавшей одну из самых кровавых и экстравагантных игр нашего времени — Postal. Уже почти год ребята ваяют Harbinger — научно-фантастический action-RPG, и к настоящему моменту игра готова почти наполовину. Почему они работают самостоятельно, а не под крылом какого-нибудь богатенького издателя? Да потому что не хотят никаких компромиссов и делают все так, как сами считают нужным. Именно эта позиция разработчиков, а также целый ряд особенностей будущей игры, выделяющих ее из слегка однообразного ряда клонов Diablo, заинтересовали нас и стали причиной написания данной статьи.**

## ПРЕДВЕСТНИК *АПОКАЛИПСИСА*

Тьма покрыла небеса, когда в солнечную систему вошел гигантский корабль со зловещим именем **Harbinger**, или Предвестник, уничтожающий целые цивилизации и оставляющий позади лишь смерть и пустоту. Тех немногих, кто остался жив после подобных катастроф, ждала жуткая участь: или стать рабами в концлагерях Харбингера или исследовательским материалом в его лабораториях. Однако есть и такие, кто умудрился избежать этой страшной судьбы, кто сбежал из заточения и таится в самых далеких и заброшенных уголках огромного корабля. Эти «счастливцы», или, как их еще называют, «мусорщики», образуют что-то вроде подполья, и вы вступаете в игру как один из членов этого странного сообщества. Все ваше оружие, защита и оборудование сконструировано из хлама, найденного во время опасных вылазок в обитаемые отсеки необъятного **Harbinger'а**. Повсюду снуют патрули хозяев корабля, и вся ваша жизнь – непрерывная борьба за выживание.

## ОТВЕРЖЕННЫЕ

В лучших традициях жанра игроку предлагается на выбор три варианта персонажей, в которых без труда угадываются аналоги героев из Diablo. Итак.

### Человек

Он родился и вырос в заброшенных отсеках Предвестника, и к борьбе за выживание ему не привыкать. Его поймали при попытке похитить оружие со склада, и следующие пять лет наш герой провел в одном из концлагерей. Бежав при первой же возможности, человек силой и хитростью прокладывает себе путь назад, в пустыню. Он хорошо разбирается во внутреннем устройстве корабля и... возвращается домой.

### Робот

Хозяева Харбингера давно овладели технологией переноса сознания. В своих лабораториях они пересаживают в боевые машины интеллект взятых в плен врагов. В результате получаются бойцы, не задающие лишних вопросов и при этом гибко реагирующие на нестандартные ситуации. Наш второй аватар был побежден в гладиаторском поединке, списан в утиль и демонтирован. Однако мусорщики, живущие в пустыне, вновь собрали его и убрали код, запрещающий причинять вред своим прежним хозяевам. Бывший робот-гладиатор отправляется выяснять, кем же он был на самом деле и в чем смысл его жизни.

### Culibine

В ходе своей эволюции эта мирная раса научилась управлять энергиями эфира. Они были не готовы оказать достойное сопротивление Предвестнику и предложили отдать своего

представителя в обмен на свободу. Обмен состоялся, после чего планета была немедленно аннигилирована. Последняя из своего народа, Culibine смогла обратить энергию, вырабатываемую кораблем, против его хозяев и бежала. Переполненная яростью, она жаждет лишь одного – мести.

Как явствует из описаний классов, разработчики предлагают нам стандартный набор воин/маг/универсал. Но не будем лепить преждевременных ярлыков и обвинений в клонировании, а посмотрим лучше на ролевую систему – она выполнена достаточно оригинально. По мере накопления опыта герои будут получать новые уровни, но упор сделан не на наращивании атрибутов, а на обучении новым навыкам. При этом любой выученный навык немедленно отразится на геймплее, так как бесполезных среди них нет – все скиллы, вошедшие в игру, прошли



долгое и тщательное тестирование. Множество «классических» RPG-шных умений разработчики безжалостно выкинули, так как, по их словам, «они не добавляли игре веселья», и, разумеется, у каждого класса будут уникальные скиллы, доступные только ему.

Второй, после прокачки героя, важнейший аспект любой RPG – это экипировка и подбор вооружения. Научно-фантастический антураж диктует свои законы – все оружие технологично и делится на три категории: ближнего боя, дистанционное и комбинированное. Лучевые пушки очень хороши, но питаются от энергии, генерируемой кораблем, и эффективны лишь в строго определенных локациях. А оружие ближнего боя не имеет такой зависимости и потому универсально. Кроме того, разные классы героев по-разному используют одни и те же предметы. Человек просто берет их в руки (и это сразу отражается на его внешнем виде), робот-гладиатор встраивает оборудование в себя, а Culibine традиционное вооружение не использует вообще. Большинство видов оружия можно совершенствовать и использовать в различных режимах. Параметра «прочность» (durability) не будет, хотя возможны исключения – например, некоторые штуки из арсенала Culibine имеют ограниченный срок жизни.

Кроме орудий смертоубийства, в игре будет еще масса всевозможных высокотехнологичных приспособлений, способных в корне изменить стиль прохождения. Некоторые из них универсальны, вроде бронированных и снабженных манипуляторами передвижных видеокамер для осмотра опасных помещений и добывания предметов, другие же действуют лишь на конкретных врагов, например, «глушители жуков» (bug zappers), которые привлекают мелких насекомых, оглушают их и убирают оставшуюся шелуху... Одни приспособления помогут в бою, а с помощью других можно избежать схватки. И не забывайте, что враги тоже будут активно использовать против вас всяческие штуковины!

## БЕЙ! *КРОШИ!*

Все описанные в предыдущем абзаце тонкости – это, конечно, здорово, однако наличие слова action в графе «жанр игры» диктует свои правила. Именно через удалой hack-n-slash, а вовсе не через диалоги

**Харбингер живет своей жизнью, и вы — лишь песчинка, попавшая в его шестеренки. Забудьте о врагах, смиренно стоящих в своих комнатах и ждущих, пока вы их убьете. Забудьте про монстров, не реагирующих на атаку, если они не видят атакующего.**

с NPC (хотя их тоже будет предостаточно) раскручивается сюжет. Как заявляют разработчики, главное – поступки героя, а не его слова. И специально под стремительные сражения в реальном времени затачивается интерфейс – чтобы избавить нас от бесконечных повторений одних и тех же действий, так свойственных большинству RPG. В качестве примера можно привести аптечки, используемые человеком для поправки здоровья. При сборе они автоматически экипируются как «быстрые предметы», а избыточные – складываются в рюкзак и экипируются по мере расхода. Это, конечно, мелочь, но авторы не хотят, чтобы игрок терял время, перетаскивая предметы вручную.

Хотя все действие разворачивается на борту корабля, разнообразие локаций, по словам авторов, удивит даже бывалых игроков (да?! а судя по скринам – вылитый Fallout!). Предвестник – это ОЧЕНЬ большой звездолет, это огромный, живой и дышащий мир, с высочайшей степенью интерактивности во всем, что касается геймплея. Так, любое незначительное действие игрока может вызвать последствия в масштабах всего уровня, а опытные геймеры, хорошо изучившие все особенности планировки звездолета, смогут сильно уменьшить количество нежелательных для себя сражений.

На целостности игрового мира базируется продвинутый AI противников. Харбингер живет своей жизнью, и вы – лишь песчинка, попавшая в его шестеренки. Забудьте о врагах, смиренно стоящих в своих комнатах и ждущих, пока вы их убьете. Забудьте про монстров, не реагирующих на атаку, если они не видят атакующего (я имею в виду убийственную комбинацию невидимого вора и мага, кастующего Fireball, в Baldur's Gate и Icewind Dale). Противники будут активно патрулировать территорию корабля. Даже зачистив помещение, вы не сможете ни на секунду там расслабиться. А учитывая всевозможные случайности, подстерегающие на каждом шагу, можно смело предположить, что каждое прохождение локации будет уникальным. Например, похожий на жука Cimicidae собирает охранников, быстро довозит их до места, где возникает экстренная ситуация, и там выбрасывает, а решения о необходимости подбросить подкрепление компьютер принимает в соответствии с действиями игрока, важностью охраняемых объектов (инкубаторы – это одно, а загоны для скота – совсем другое), а также с учетом случайных событий. И последнее, о чем с гордостью заявляют разработчики: за исключением героя-человека, все существа в Harbinger (так напоминающие жуков, муравьев и тараканов), на самом деле – абсолютно оригинальные и нигде раньше не засвеченные :).

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: Action–RPG
Разработчик: Silverback Entertainment
Издатель: не объявлен Онлайн: www.silver-backgames.com Дата выхода: II квартал 2001 г.




## 3D-КРАСОТА *В* ПОЛНОМ *2D*

Движок для игры ребята из Silverback связали с нуля. Он двухмерный, но поддерживает всевозможные 3D эффекты и вследствие этого требует 3D-карту. Разрешение – до 800 X 600. Все локации пререндерены в 3D Studio Max или нарисованы от руки в Photoshop, что позволило достичь нужного уровня детализации. Ожидаемые системные требования: PII 233, 64 Mb RAM.

## ЕЩЕ *ОДИН* ИЗ *МНОГИХ?*

В течение последних нескольких лет жанр action-RPG набирает силу. Хитовые Diablo I/II, блекловатые на их фоне DarkStone, Revenant, Nox, Vampire и Soulbringer и откровенно отстойные Clans – вот далеко не полный список его представителей. Если Harbinger получится таким, каким его описывают разработчики, это будет, по меньшей мере, новое слово в жанре. Если нет – еще один безликий клон-однодневка. Я лично надеюсь на первый вариант, и пока все основания для этого есть.



# GUNMAN CRONICLES

Вячеслав Назаров

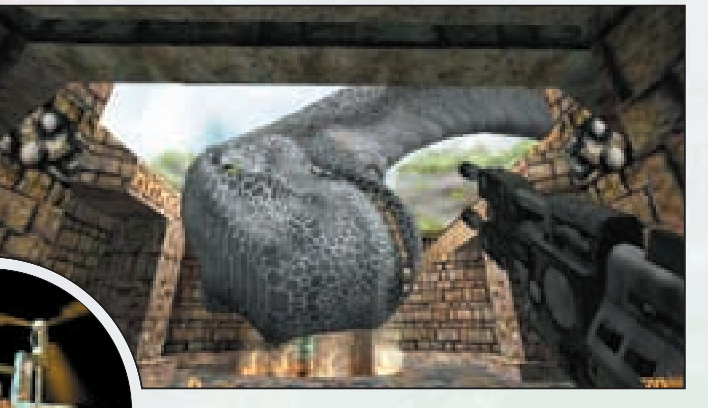
**Недавно я откопал у себя на книжной полке книгу замечательного писателя-фантаста Рэя Бредбери. Называлась она «Марсианские хроники». Можете представить мое удивление, когда прочитав первые несколько страниц, я понял, что к марсианским хроника-алкоголикам это произведение не имеет никакого отношения. Несмотря на первоначальное разочарование, я, тем не менее, с удовольствием прочел роман.**

Janie got a gun,
Janie got a gun,
Whole world's come undone,
Lookin' straight at the sun.
*Aerosmith «Janie's Got a Gun»*

Помимо того, что он доставил мне удивительное эстетическое наслаждение, с его помощью я подготовился к новым испытаниям судьбы: увидев анонсы Sierra Studios о выпуске игры **Gunman Chronicles**, или «Бандитские хроники», я уже не питал никаких иллюзий относительно того, чему будет посвящен новый проект.

В **Gunman Chronicles**, создаваемой на базе знаменитого Half-Life, игрокам предстоит сыграть роль отважного бойца космического спецназа. За пять лет до событий, которые станут разворачиваться в игре словно фантики от конфет «Тузик», подразделение вояк отправилось на поиски экспедиции, состоящей исключительно из представителей научной интеллигенции. К сожалению, спасательная операция закончилась плачевно: большинство солдат во главе с командиром оказались скушанными гадкими инопланетными монстрами. Однако главному герою и еще нескольким бойцам удалось вовремя свалить, сохранив в целости боевые корабли и собственные жизни.

Спустя пять лет коварные пришельцы, которые представились человечеству как Ксеномы, начали воплощать в жизнь свои планы по тотальному завоеванию Галактики. Причем появление инопланетян на планетах, где вероятность их появления примерно приравнивалась вероятности разгадки тайны пожара на Останкинской башне, ставило в тупик самые блестящие умы. Хотя, с другой стороны, если человек блещет умом, то это всего лишь значит, что поверхность мозга у него идеально гладкая. Наверное поэтому осталась неразгаданной и тайна возникновения огромного количества пришельцев-мутантов. В таких антисанитарных условиях отважным бойцам, то есть игрокам, и предстоит узнать, откуда же появляются чудовища, и уничтожить инопланетную заразу прямо в ее гнезде.





Конечно, расправиться с пришельцами голыми руками получится далеко не у каждого. Именно для таких инвалидов разработчики обещают включить в **Gunman Chronicles** восемь видов оружия. В отличие от оригинального Half-Life, где каждое орудие смертоубийства имело несколько подвидов, выбирающихся многократными нажатиями на одну и ту же клавишу, в новом проекте создатели использовали формулу «одна кнопка – одно оружие». Тем не менее, в игре каждый прибор для убийства можно будет использовать совершенно по-разному. Речь идет о том, что в **Gunman Chronicles** бойцы получат возможность настраивать под свои нужды любое оружие, начиная с базового энергетического пистолета. Например, химическое ружье имеет следующие виды настроек: Acid, Neutral, Base и Pressure – причем настоящие инженеры наверняка по достоинству оценят тот факт, что каждый из пунктов настраивать можно будет сколь угодно тонко. Нельзя не отметить и то, что определенным образом отрегулированное оружие может оказаться смертельным не только для врагов, но и для самих бойцов со злом. В качестве примера предлагаю рассмотреть все то же химическое ружье. Дорвавшись до него в демо-версии игры, ваш покорный слуга немедленно принялся доводить его до ума. Настройка заключалась в том, что кислотность, давление и базовая составляющая были задраны до максимума, а нейтральность была низложена до минимума. В надежде получить не земное, а по крайней мере космическое наслаждение, я прицелился в скачущего поблизости монстра и с воплем: «Нюхни газку!» – нажал на спусковую клавишу. Признаться, я совершенно не ожидал, что вырвавшаяся из ствола струя ударит меня прямиком в морду и обеспечит досрочную встречу с праотцами. Дальнейшие эксперименты подтвердили ужасающую догадку – вне зависимости от того, где и как применялось ружье с такими настройками, оно в первую очередь убивало именно меня.

После этого я решил таки воспользоваться тренировочным уровнем, который присутствует в **Gunman Chronicles**. В результате не столь уж долгих научных изысканий я добился практически идеальной работы всего своего арсенала. В демо-версии игры в него вошли наш любимый шотган, MULE (по-русски – rocket launcher), уже известное вам химическое ружье и лазерное ружье. Про оставшееся оружие, которое войдет в релиз, разработчики пока скромно умалчивают.

**Gunman Chronicles** ориентируется в первую очередь на одиночную игру. Для того, чтобы рубиться с компьютерными монстрами было как минимум интересно, разработчики обещают включить в игру 70 уровней, которые планируют разместить в четырех областях: Mayan, Rust, West и Rebar Facility. На этих бескрайних просторах бойцам придется столкнуться с достаточно большим количеством противников. В первую очередь это Ксеномы-мутанты, чьи формы и расцветки не приснились бы даже Сальвадору Дали. Помимо гадких инопланетян, в **Gunman Chronicles** придется столкнуться с сумасшедшими роботами, у которых дружно упали их операционные системы Doors 2389, спецназовцами-предателями и сумасшедшим учеными. Причем последние в новой игре уже перестанут быть беззащитными агнцами – теперь они вовсю будут использовать холодное и подогретое оружие против любого, кто будет препятствовать им в антинаучных исследованиях.

Несмотря на то, что к дурманящему алкоголю новые хроники от Sierra Studios не имеют никакого отношения, выглядеть они будут вполне симпатично: в **Gunman Chronicles** разработчики используют последнюю версию (1.1.0.0) движка Half-Life. Так что фанаты Вселенной имени Гордона Фримэна могут спать спокойно, ведь скоро они смогут опять перенестись в свой любимый мир.

**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: 3D-action
Издатель: Sierra Studios Разработчик: Rewolf Software Онлайн: http://www.rewolfsoftware.com/
Дата выхода: ноябрь-декабрь 2000





Вячеслав Назаров

# DELTA FORCE: LAND WARRIOR

**Совсем недавно ему пришлось посетить славный казахский город Актау, вольготно расположившийся на берегу Каспийского моря. Однажды вечером, во время прогулки по темным вечерним улицам он встретился с группой молодых спортсменов-шахматистов. Пообщавшись с ними в течение пяти минут он доказал своим собеседникам бесперспективность применения сицилийской защиты в уличных шахматных состязаниях.**



Интересно, за что ты любишь компьютерные игры, дорогой читатель? Может быть за то, что они позволяют изменить события, имеющие место быть в реальной жизни? По крайней мере мой хороший друг считает именно так. К сожалению, в результате дискуссии он потерял свой любимый нож, что его безмерно расстроило. Вернувшись домой он немедленно сел за свой компьютер и запустил знаменитую Delta Force. Выбрав миссию в Узбекистане, мой товарищ не стал разбираться с местными террористами, а отправился на запад. Через некоторое время он очутился на территории Казахстана, где и занялся воспитанием тамошней молодежи. После того, как все боеприпасы были израсходованы, русский шахматист с чувством выполненного долга вернулся в нашу объективную реальность, где его ждало радостное известие: создатели обоих серий Delta Force готовят к выпуску новый выпуск спецназовского сериала – Delta Force: Land Warrior.Вообще, по своей сути новый проект NovaLogic является сиквелом в чистом виде. В качестве отважных бойцов игроки отправляются выполнять антитеррористические задания во всех уголках земного шарика, при условии наличия угловых стыков на такой круглой геометрической фигуре. Как и в первых Delta Force, **DF: Land Warrior** не является примитивной стрелялкой. Незаметное перемещение во вражеском тылу является необходимым условием для выполнения практически всех миссий. Впрочем, объяснять это нужно лишь неопытным бойцам. Ведь ветераны, воспитанные на культовом боевике «Айболит 66(6)», твердо знают, что «нормальные герои всегда идут в обход». Кроме того, реальность происходящего обеспечивается и системой здоровья, которая не дает игрокам ни малейшего представления об оставшемся «количестве жизни». Впрочем, объективно говоря, в этом нет никакой необходимости. Как правило, для того, чтобы отправить героического спецназовца в мир иной, достаточно лишь одного попадания вражеского снайпера. Поэтому на протяжении всей игры бравые парни, не обращая внимания ни на что, по-пластунски переползают поле, на котором только что паслось стадо слонопотамов, и пытаются спрятаться в бочках, поскольку в ведрах не помещаются. Глядя на это, невольно начинаешь задумываться, как привязывает к жизни желание кого-нибудь убить. Впрочем, сделать это не так уж и трудно – для перемещения на новый виток бытия вражеского солдата достаточно одного меткого выстрела.

**ДОСЬЕ**

Платформа: PC Жанр: 3D–action
Издатель: NovaLogic Разработчик: NovaLogic
Онлайн: http://www.novalogic.com/
Дата выхода: IV квартал 2000

Все вышеперечисленное, равно как и интерфейс игры, основное управление, системы одиночной и многопользовательской игры, не станет сюрпризом ни для кого, кто играл в предыдущие Delta Force. Однако **DF: Land Warrior** подверглась и существенным доработкам. В первую очередь они коснулись графического оформления. Новый движок наконец-то на полную мощность использует все возможности 3D-акселераторов. В результате значительно выросли скорость и визуальная привлекательность проекта.

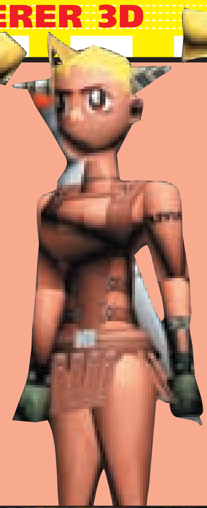
Пейзажи **DF: Land Warrior** по сравнению с Delta Force 1 и 2 кардинально изменились. На смену угловатым пейзажам пришли чрезвычайно симпатичные, четкие и гладкие картины виртуальной действительности. Все объекты, встречающиеся на уровнях, также подверглись серьезным пластическим операциям. В отличие от реальных хирургов, которые удаляют у пациентов излишки жира и прочих гадостей, разработчики наоборот понапихали куда только можно огромное количество полигонов, после чего натянули на все предметы обновленные текстуры. Не имея возможности прогуляться с экскурсией по всем территориям **DF: Land Warrior**, мне пришлось ограничиться египетским уровнем, любезно предоставленным нам NovaLogic. К сожалению, я никогда не был в Египте в реальной жизни. Но после того, как я прогулялся рядом со знаменитым Сфинксом и заглянул в гости к Хеопсу, посетив его пирамидку, я понял, что больше мне на родину фараонов стремиться не нужно – и так все уже увидел.

Еще одним отличием **DF: Land Warrior** от своих предшественников является добавление в игру новых персонажей. В первых двух сериях игрокам приходилось изображать из себя безликих безымянных вояк. В новом спецназовском проекте будут присутствовать пять героев, каждый из которых будет уникальной личностью, специализирующейся в той или иной области (подрывник, снайпер и прочие извращения). В результате виртуальные солдаты смогут выбрать в качестве своего альтер эго вполне полноценную личность.

После того, как игроки определятся с тем персонажем, в теле которых они отправятся на бой кровавый, святый, правый или левый, им придется озаботиться вопросом экипировки. В **DF: Land Warrior** присутствуют 27 видов вооружения, большинство из которых до этого не встречалось в сериале Delta Force. Однако вдоволь пострелять из нового оружия в игре не удастся. Дело в том, что на протяжении всей игры бойцам так и не встретится ни один запасной патрон, валяющийся на земле. Поэтому расходовать боеприпасы спецназовцам придется очень аккуратно. Впрочем, в финальной версии **DF: Land Warrior** разработчики обещают позволить игрокам слегка заняться мародерством и разрешить им собирать оружие с тел павших врагов. К сожалению, пока неизвестно, можно будет ли таким же образом разжиться, например, новыми сапогами или дорогими часами.

**DF: Land Warrior**, безусловно, является шагом вперед по сравнению со своими предшественниками. Пожалуй, новая игра – это именно то, что ждали все борцы с виртуальным терроризмом. Впрочем, я уверен, что с ее помощью игроки смогут решить и не только виртуальные проблемы... По крайней мере, от разработчиков нам стало известно, что миссии в Средней Азии будут присутствовать и в новом проекте.

# SIMON THE SORCERER 3D



Вячеслав Назаров

**Если вы от кого-нибудь услышите, что чудес не бывает, ни в коем случае не верьте. Бывают и еще как. Например, я сталкиваюсь с чудесами по меньшей мере несколько раз в неделю.**

– И быть тебе рыбой. Мерзкой, скользкой...
– Простите, но обещали котом.
– Рыбой!

*К/ф «Формула любви»*

Бросая взгляд, не обращая внимания на то, что он может разбиться, в сторону балкона, я каждый раз натыкаюсь на батарею пустых сосудов и мысль: «Откуда они берутся? Я же никогда не покупал пустых бутылок!» Глядя на такое чудо, в голову начинают лезть странные мысли, а руки сами тянутся к брошюре «Черная магия и белая горячка: 666 лучших рецептов», чтобы отыскать заклинание, наполняющее стеклянные формы жидким содержанием. Впрочем, от этого меня всегда отвлекала игра **Simon the Sorcerer**, выпущенная целых семь лет назад компанией AdventureSoft. Поскольку в ней рассказывалось о похождениях мальчугана Саймона, мечтающего стать профессиональным магом и чародеем, неудивительно, что именно она являлась моим основным учебным пособием по магии. По своей форме игра представляла собой классический point-and-click adventure-проект, навеянный разработчикам не менее классическим Monkey Island от LucasArts. При этом **Simon the Sorcerer** был насквозь пропитан замечательным английским юмором. Вскоре AdventureSoft выпустила вторую игру, посвященную Саймону, однако затем юный волшебник пропал где-то в районе забытья. Пару лет назад компания создала очередную adventure, названную Feeble Files. К сожалению, безалаберным магом-недоучкой в этом проекте и не пахло. По слухам, отцы Саймона работали над третьей частью игры, однако издатели относились к проекту крайне равнодушно: после успеха красавицы в шортах Лары Крофт они хотели или 3D, или ничего. Поняв, что деньги иначе никак заработать не удастся, коллектив приключенческой компании кардинально пересмотрел взгляды на жизнь. И спустя некоторое время была начата разработка нового проекта. На этот раз полностью трехмерного.

Несмотря на то, что **Simon the Sorcerer 3D** является первым трехмерным опытом разработчиков, игра выглядит более чем достойно. Создателям Саймона удалось сохранить «мультяшность» персонажей. В то же время все игровое пространство прекрасно детализировано и создает отличное ощущение глубины и объема. Вообще говоря, если искать аналоги нового проекта, то первым на память приходит, да там и остается, Grim Fandango все от той же LucasArts.

Стоит отметить, что одни с годами умнеют, а другие становятся старше. Как это ни прискорбно, но похоже, что создатели **Simon the Sorcerer 3D** относятся ко второй группе. Дело в том, что в новой игре все управление Саймоном будет осуществляться в основном с клавиатуры. Единственным утешением является тот факт, что в самом начале игры в замке молодой волшебник повстречает свою крестную мать – фею-пенсионерку в балетной пачке и тапках на платформе. Этот крылатый карлик познакомит игроков с системой управления и расскажет несколько секретов, которые непременно пригодятся во время сказочных приключений.

Как в Grim Fandango, а потом и в последнем Gabriel Knight, Саймон будет автоматически поворачивать свою черепную коробку в сторону объектов, которые могут заинтересовать игроков: предметы, которые можно запихнуть в свою дорожную котомку, рычаги и переключатели, которые только и ждут того, когда их переключат. Впрочем, в **Simon the Sorcerer 3D** можно будет путешествовать, наслаждаясь видом окружающего виртуального мира от первого лица. Особенно полезна эта возможность при прогулках по огромным открытым пространствам.



Вообще, в новой игре разработчики обещают наличие десяти различных областей, где Саймон станет искать приключения на то место, откуда растут руки у инженеров ВАЗ. По секрету нам сообщили, что в **Simon the Sorcerer 3D** игрокам придется пройти сквозь огромные леса и города, прыгать по кочкам на зловонных болотах, бродить в поисках выхода по шахтам гномов и пещерам драконов, заглянуть в крепость своего верного врага Сордида и даже посетить загадочное место Нексус – комнату, из которой ведется управление целой Вселенной.

Многие места, куда попадет Саймон, такие как пряничный домик ведьмы и пивной фонтан лешего, будут знакомы игрокам по предыдущим сериям игры. Это же можно сказать и о некоторых персонажах **Simon the Sorcerer 3D**.

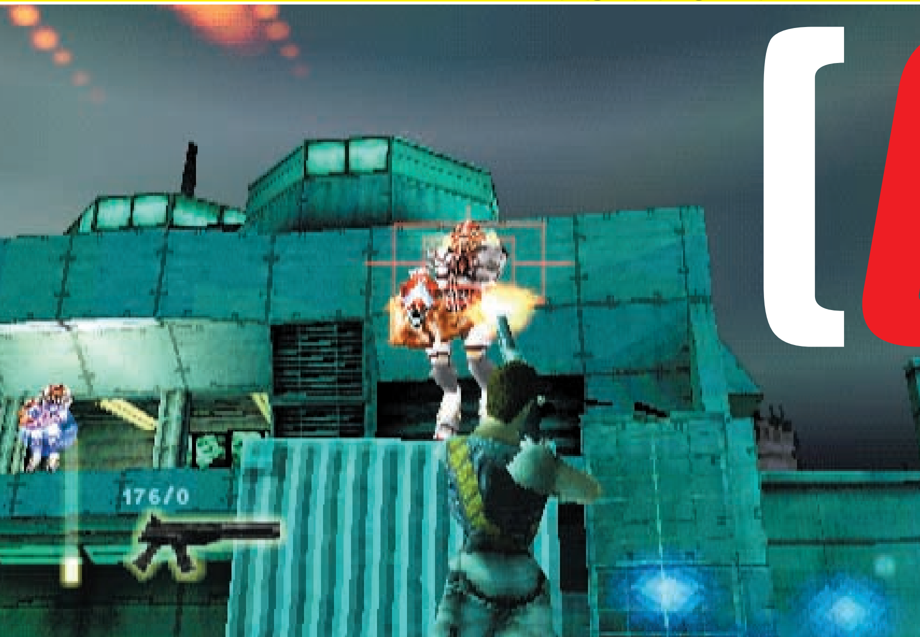
**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: adventure Издатель: Hasbro Interactive/ Southpeak Interactive Разработчик: AdventureSoft/Headfirst Productions
Интернет: http://www.headfirst.co.uk/simon3d/
Дата выхода: IV квартал 2000





Как и в двух первых частях приключений Саймона, вся соль новой игры будет скрыта в диалогах между персонажами. Однако, если игроки посчитают, что они еще не доросли до такого тонкого юмора, то с помощью специальной опции они смогут отключить все шутки-прибаутки, так что все общение между героями будет сводиться к обмену лишь самой необходимой информацией. Но такой же трюк уже не получится провернуть в отношении гэгов, которыми **Simon the Sorcerer 3D** просто изобилует. Согласитесь, не в каждой игре для того, чтобы получить подсказку к загадке, необходимо метко бросить гнома в специфическую мишень.

**Simon the Sorcerer 3D** обещает стать очень забавным проектом: красивым и чрезвычайно смешным. Чем черт не шутит, может быть игра сможет вернуть к жизни дух первых серий приключений мага Саймона. В таком случае на наших с вами глазах произойдет еще одно настоящее чудо.




# C-12

Александр Щербаков

**Пожалуй, ни одна игра для первой PlayStation не привлекала на ECTS такого внимания, как постапокалиптическая стрелялка C-12.**

Работает над **C-12** в данный момент Studio Cambridge, известная как создатель обеих частей Medievil (первую они выпускали еще не будучи частью Sony), что, по всей вероятности, несколько обрадует по крайней мере российских игроков, учитывая их безграничную любовь к всяким медиивилам и их производителям после памятной софтклабовской локализации. Я, в общем, по ряду причин, никакой противоестественной радости от очередной игрульки от кембриджцев не испытываю, хотя надо признать, что для отмирающей PlayStation такая штука, как **C-12**, вполне приходится ко двору и действительно заинтересует многих людей и, не исключено, нелюдей тоже.

Сюжет **C-12**, что, в общем (и целом), не мудрено, страдает изрядной долей идиотизма и не гнушается избитостей и штампов. Впрочем, в нынешних условиях повсеместной вторичности к этому как-то и придираться стыдно. Собственно, вся завязка состоит в том, что на нашу голубую, так сказать, планету напали коварные и, надо полагать, офигенно гадкие инопланетяне, в кратчайшие сроки успевшие практически разнести нашу цивилизацию к такой-то матери. Итак, города лежат в руинах, множество людей уведено в рабство и превращено в киборгов, кругом грязь, разруха и даже Лига Чемпионов не проводится. И что еще более страшно, так это то, что земные службы сколько ни пыжились, а до сих пор не выяснили, че это за зеленые человечки напали на планету и какого лешего им, гадам ползучим, вообще надо.

**ДОСЬЕ**
Платформа: PlayStation Жанр: action Издатель: Sony Computer Entertainment Разработчик: SCE Studio Cambridge Онлайн: www.playstation.com Выход: март 2001









**Сюжет C-12, что, в общем (и целом), не мудрено, страдает изрядной долей идиотизма и не гнушается избитостей и штампов. Впрочем, в нынешних условиях повсеместной вторичности к этому как-то и придираться стыдно.**

Но это, собственно говоря, и не важно. А важно разнести всех супостатов, замочить, не побоюсь этого слова, во время справления малой&большой нужды, набить их свинцом по самые помидоры и таким образом всячески усложнить им и их приспешникам жизнь, а, возможно, и смерть (спокойную и быструю я имею в виду). Сия почетная обязанность возложена на лейтенанта с подозрительно неславянской фамилией Vaughan, что, на самом деле, не так уж важно – главное, чтобы человек был хороший, хвост держал пистолетом, а пистолет, соответственно, хвостом. Блин, чего я сказал? Ладно, не важно.

Короче, суть игры, известной как **C-12** (если вы вдруг невзначай забыли), примерно такова. Мы видим на экране чувака, олицетворяющего игрока, и, что характерно, имеем возможность им несколько даже управлять. Напоминает все это зрелище нечто вроде Resident Evil, только с большей динамикой и несколько отдающего Medievil (в хорошем смысле этого слова) по характеру беготни. Вот. Вверенный нам солдатик носится по мрачным, но симпатичным, бэкграундам, изобилующим развалинами домов и всяким мусором, валяющимся везде, где только можно. Цель его шастанья по этим несколько невеселым пейзажем ясна и понятна – найти что-нибудь живое и по-скорому превратить это в мертвое в соответствии с полученным по ходу дела заданием, используя для этих целей арсенал подручных и подножных средств уничтожения, варьирующихся от несколько примитивных мечей до ручных (одомашенных, так сказать) ракетниц. То есть просим вас пожаловать в мир стреляльчного экшена от третьего лица, разбавленного элементами совершенно необходимого в таких случаях exploration`а, где разработчики обещают нам веселье на полную катушку.

Насчет веселья, а тем более полной катушки, не знаю, что-то симпатичное в **C-12** определенно есть, хотя управление, готов спорить уже сейчас, окажется сработанным в традиционном стиле Studio Cambridge, о котором я ничего лицеприятного сказать не могу и даже пытаться не хочу.

Вот графически **C-12**, надо заметить, смотрится, и смотрится достаточно прилично. Все трехмерненько, красивенько, стильненько и с выдержкой атмосферы. Кроме того, периодически должны появляться cut-scenes, в которых нам активно будут парить мозги чем-то сюжетообразным и выдавать новые задания, необходимые к незамедлительному исполнению – зеленые человечки, сами понимаете, не дремлют. А потому ждем весны следующего года и, ни минуты не медля, приступаем к яростному уничтожению злокозненных поработителей человеческой расы. Увлекательное это занятие, я доложу вам.


радио
станция
2000
107FM
танцевальное радио №1

# PANZER GENERAL: SCORCHED EARTH

Лев Емельянов



**На улице воргеймеров праздник — готовится к релизу очередная глава знаменитой «генеральской» серии, одной из самых популярных в своем жанре. В чем секрет этой неувядаемой популярности? Наверное, в демократичности — все эти игры на удивление легки в освоении и обладают прекрасным динамичным геймплеем (в отличие от продуктов той же Avalon Hill, не предназначенных для массового потребителя). И это при том, что «Генералы» — это самые настоящие классические wargames, с непременной разбивкой игрового поля на шестиугольники-гексы, со скрупулезным воссозданием тактико-технических характеристик войск, с моделированием рельефа, учетом погодных условий и т.д.**

P**G III: Scorched Earth** использует движок от предыдущей игры сериала – Panzer General: 3D Assault. Это и хорошо, и не очень. Трехмерные овраги и модели юнитов – здорово. А вот высокие системные требования, неудобное управление и никому не нужная анимация – это все от лукавого. Хорошая новость – игра сосредоточена на событиях, происходящих на восточном фронте. В зависимости от выбранной стороны мы сможем или захватить Москву, изменив тем самым ход истории, или же уничтожить фашистского зверя в его логове. Всего будет 4 динамических кампании, ветвящихся в зависимости от ваших действий и состоящих суммарно из более чем 250 сценариев (плюс 40 дополнительных карт для одиночной и сетевой игр). В лучших традициях «генеральской» серии кампании начнутся с реальных исторических битв, которые будут постепенно переходить в фантастические – вы даже сможете сами проложить на карте Европы боевой путь вашей армии к вражеской столице. То есть, допустим, если, играя за немцев, вы сподобитесь разгромить Европу в очень краткие сроки и без потерь, то у вас появится реальная возможность успеть оккупировать Англию перед вторжением в СССР. А можно плюнуть на Европу, подчинить себе Северную Африку и Азию с Ближним Востоком и напасть на Советы через Кавказ...

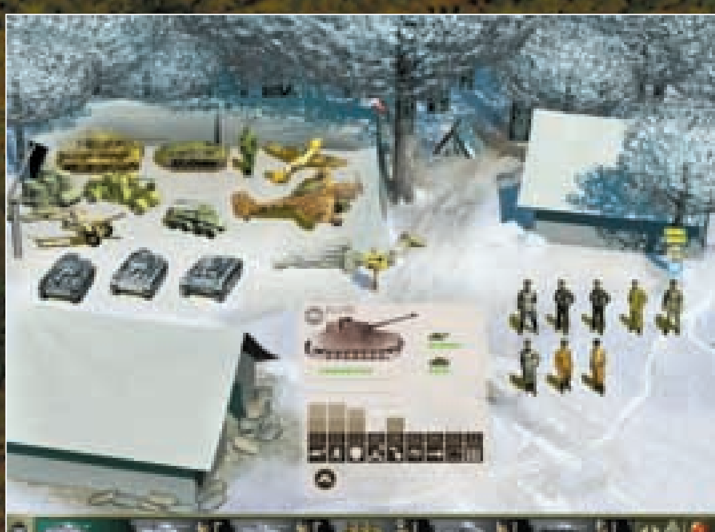
Выше я упоминал про тщательное воссоздание сильных и слабых сторон боевых машин того времени. На самом деле это не совсем так. В вопросах характеристик техники Россию постоянно обижают. КВ-1 и Т-34 действительно изображены сильнее легких танков с противопульной броней и на узких гусеницах, на которых немцы на нас напали в 41-м, но затем, с появлением «Тигров» и «Пантер», ситуация меняется в пользу противника. А зря. Ведь «Тигр» – это немецкий ответ КВ-1. И хотя наш танк был пущен в серию еще в 39-м,

**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: Wargame Разработчик: SSI
Издатель: SSI/Mattel Interactive
Онлайн: www.ssionline.com
Дата выхода: осень 2000 г.

а «Тигр» – осенью 42-го, он проигрывал «устаревшему» КВ по двум важнейшим параметрам. Во-первых, он имел карбюраторный и пожароопасный двигатель (дизельный КВ было ВЕСЬМА трудно поджечь). А во-вторых, «Тигр» был карданным, этот вал проходил по дну и сильно увеличивал высоту башни и вес танка. В итоге КВ весил 45 тонн, а «Тигр» – 55. Ездил он медленнее, а чтобы не провалиться в землю, был вынужден использовать такие широкие гусеницы, на которых не влезал ни на одну железнодорожную платформу, да и большинство мостов его не держало... Много еще всего можно про хваленую немецкую технику интересного порассказать, но это выходит за рамки нашей статьи.



Соответственно, читая анонсы о более чем 100 трехмерных юнитах, включая новые подразделения в советской и польской армиях, не следует слишком обольщаться – наши войска западные игроделы опять опустят. В остальном все вроде бы в порядке. Например, введена возможность обозревать поле боя с высоты птичьего полета – по сути, это возвращение к плоской карте, такой удобной и практичной. Поиграв в PG: 3D Assault и намучившись с проклятой трехмерностью, я уверен, что большинство геймеров будет в основном использовать именно этот вид. Разработчики в очередной раз обещают поднять AI на недосягаемые высоты. От себя рискну высказать пожелание: лучше верните его на уровень Panzer General I. Да, да, в той самой первой игре компьютер вел себя в высшей степени грамотно. Ему хватало ума не тратить силы на оборону второстепенных городов и намертво укрепляться у ключевых. Он грамотно использовал артиллерию и авиацию. Он, наконец, умел вовремя определить, что его оборона вот-вот падет, и отводил войска в тыл, где уже была подготовлена новая линия защиты. К сожалению, 3D Assault меня ничем подобным не порадовал – похоже, вся мощность процессора ушла на обсчет трехмерных моделей и их анимации. Из интерфейсных радостей обещано упрощение процедур менеджмента войск, присоединения к ним лидеров и размещения юнитов на поле боя.



До встречи осенью, господа воргеймеры, и пусть старушка Европа содрогнется под гусеницами наших боевых машин!


КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ "IN COLD BLOOD"
НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "BROKEN SWORD"
НЕ ЗНАЯ СТРАХА
3 CD
Приключенческая игра с элементами экшна от лица секретного агента британских спецслужб Джона Корда.
Жестокие пытки...предательство...долгое беспамятство...
Лишь со временем воспоминания постепенно возвращаются к нему.
Задача игрока – разгадать цепь загадок и определить, наконец, кто и почему его предал. Джон Корд пользуется целым арсеналом новейших технических приспособлений: электромагнитными минами, оборудованием для нелегального копирования CD, не говоря уже о его особых наручных часах, снабжающих его всей жизненно важной для выполнения миссии информацией.
• Потрясающая трёхмерная графика создаёт эффект полного погружения.
• До шести детально прорисованных и анимированных персонажа на каждом экране.
• Динамическое освещение персонажей в режиме реального времени.
• Самое разнообразное оружие и приборы.
• Достойная лучшего голливудского блокбастера атмосфера.
• Все экраны "живут" – падает снег, предметы отбрасывают совершенно реалистичные тени, плывёт туман, поют птицы...
REVOLUTION
Ubi Soft
Системные требования:
WINDOWS 95/98; Pentium 233 MMX;
Оперативной памяти 32 Мб; 4x CD-ROM;
Видеокарта: 8Мб, поддерживающая разрешение 640 на 480 при 32-битном цвете;
Звуковая карта, поддерживающая DirectX;
400Мб на жестком диске.
Игры компании "Бука" почтой
тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок
обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440
e-mail: market@buka.com
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

# E-RACER



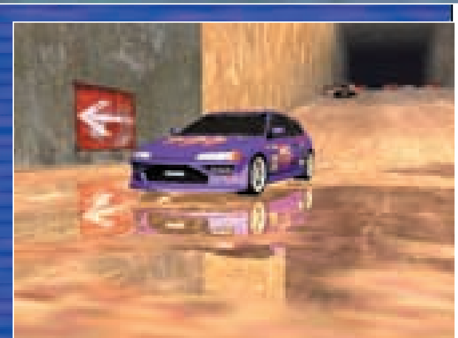
Вячеслав Назаров

**Интересно, дорогие читатели, а вы когда-нибудь задумывались над тем, почему те или иные вещи, предметы, поп-звезды, грудь-сверхновые являются модными и популярными, а другие — нет? Я вот задумывался.**

Но пришел к таким неутешительным выводам, что цензура не позволила их опубликовать на страницах журнала. Поэтому я стал размышлять о том, что ведь даже буквы бывают популярными и не очень. Взять, например, глухонемых, в чьих столовых висят плакаты: «Когда я ем – я как всегда!» Очевидно, что их любимыми буквами являются Ь и Ъ. А вот у негров дела обстоят иначе. Даже маленькие дети, когда в школе учителя просят их продолжать за ними перечислять алфавит, после: «О» – сразу радостно орут: «Е!» Впрочем, «е» стала в последнее время крайне популярной. И пихают эту букву теперь куда только можно и куда нельзя. Так сейчас в сфере электронной коммерции одним из самых популярных журналов является издание с крайне благозвучным названием E-business. Ну, а среди компьютерных игр эта участь уже уготована новому проекту Rage Software, который называется **E-racer**.

Новый задумка знаменитой компании, которая уже осчастливила мир своими Striker, Incoming и Expendable, будет представлять собой автосимулятор аркадной направленности. Для визуального воплощения дорожного беспредела разработчики по их же собственным словам используют последние достижения буржуазной науки и техники. «Новейшие технологии создания 3D-графики позволили нам создать уникальную по своей красочности игру,» – заявило месяц назад на ECTS 2000 руководство Rage Software. Впрочем, в том, что, несмотря на свое происхождение, граждане страны-участницы НАТО, судя по всему, включая скриншоты, не врут. При этом модели автомобилей будут подвержены разрушениям точно так же, как и их сородичи, рассекающие по настоящим транспортным артериям. А в том, что как следует изувечить свои машины придется всем без исключения игрокам, сомневаться вообще глупо. Объясняется это тем, что в **E-racer** нас ждет встреча с реальными погодными условиями, которые станут в силу своих гадких привычек изо всех сил влиять на управляемость четырехколесными лошадками. Впрочем, для мало-мальски талантливого водителя потуги сил природы не представят серьезной угрозы. Мало того, что в новом проекте Rage Software физическая модель полностью содрана с нашей родной земной, так еще игроки получат возможность наблюдать за происходящими событиями в точности так, как они привыкли это делать в повседневной жизни: вертеть головой, бросаться взглядами через плечо или вообще задумчиво смотреть в потолок. Таким образом, игра превращается в чистое адреналиновое удовольствие – настраиваем автомобиль в строгом соответствии со знаниями, полученными в еще в начальных классах, и наслаждаемся полной реалистичностью соревнований.

**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: автосимулятор
Издатель: Rage Software Разработчик: Rage Software Онлайн: http://www.rage.co.uk/
Дата выхода: ноябрь–декабрь 2000



В **E-racer** е-гонщики смогут выбрать один из нескольких вариантов игры: одиночные заезды или состязания в узорах глобальной паутины Интернет. По сути своей одиночная игра представляет собой тренажер, на котором стоит потренироваться перед встречей с серьезными человекообразными противниками. Здесь спортсмены, участвуя в заездах с электронными соперниками, получат возможность как следует повысить свое автодорожное мастерство. Помимо этого, им представится шанс открыть неведомые ранее никому секретные трассы. После того, как любимая машина будет испытана во всех видах соревнований на любых трассах, она может быть перенесена заботливыми руками в режим мультиплейера.

**Когда виртуальные автомобилисты опадают на просторы многопользовательских е-гонок, перед ними открываются бескрайние перспективы.**

Когда виртуальные автомобилисты попадают на просторы многопользовательских е-гонок, перед ними открываются бескрайние перспективы. Они могут загнать свою электронную лошадку в какую-нибудь уже существующую конюшню или же с нуля создать собственную команду, пригласив в нее своих друзей или тех, кто просто подвернется под руку. Ну а после этого самое время пробиваться в чемпионы мира по электронным автогонкам. Для упрощения задачи в **E-racer** игроки будут иметь возможность общаться с другими водителями, обмениваться тактическими рецептами и файлами с записями лучших этапов соревнований. Также разработчики обещают регулярно снабжать общественность новыми автомобилями и трассами.

На сайте **E-racer**, который грозится запуститься со дня на день, можно будет оперативно узнавать результаты состязаний, наблюдать за тем, как кочует по рейтингам команда, и вообще обеспечивать себя массой бесполезной статистики. Причем для доступа к сайту вовсе не обязательно будет использовать стандартное интернет-соединение. В Rage Software нам сообщили, что, спустя некоторое время после выхода игры, они откроют WAP-версию сайта, достучаться до которой получат возможность все обладатели модных мобильных телефонов.

Таким образом, новый проект выглядит очень многообещающим. Несмотря на то, что разработчики пошли на поводу у моды и прилепили к названию игры популярную в нынешнем сезоне букву «Е», **E-racer** все-таки не является попсовой поделкой. Это действительно возможность превратиться в гонщика. Пусть пока электронного – Rage Software об этом честно предупреждает.



# EVIL DEAD:



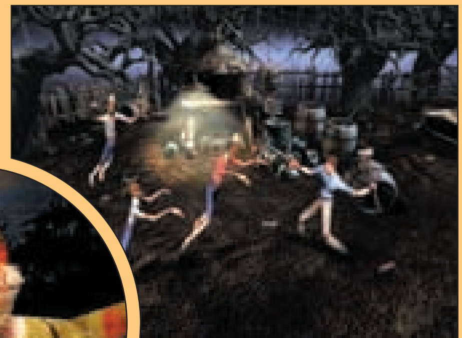

Вячеслав Назаров

**Хороший... Плохой... Какая разница? Главное — у кого ружье!**

*К/ф «Живые мертвецы 3: Армия тьмы»*

**ДОСЬЕ**
Платформа: PC Жанр: ужасающий 3D–action
Издатель: THQ Разработчик: Heavy Iron Studios
Онлайн: http://www.thq.com/
Дата выхода: ноябрь–декабрь 2000

Недавно мне удалось выкроить немного свободного времени за счет приступа безделья и пересмотреть один из своих любимых сериалов – «Живые мертвецы». После сеанса я задумался о том, что, пожалуй, это одни из тех фильмов, которые легко и непринужденно могли быть сняты по какой-нибудь душераздирающей компьютерной игре. Ведь по своей сути кинокартины являют концентрат чистого action'а: сплошное уничтожение, разрушение и прочее веселье. Подстать этому и ужастиковые атрибуты: бензопилы на батарейках, мерзкие живые деревья, летающие глазные яблоки и груши, руки, живущие сами по себе, и прочая, и прочая. Парадокс ситуации заключался в том, что на самом деле таким замечательным фильмам не то что не предшествовала ни одна игра, но и по сюжету фильмов не было сляпано ни одного компьютерного боевика. Слава ужасу, теперь ситуация изменилась, и скоро пред нами предстанет **Evil Dead: Hail To The King**, создающаяся в лабораториях Heavy Iron Studios. Замечателен еще и тот факт, что к работе над игрой разработчик приобщил режиссера фильмов Сэма Райми и исполнителя главной роли Брюса Кэмпбелла, чей персонаж Эш и окажется в центре **Evil Dead**.







Действие игры будет разворачиваться спустя 8 лет после событий, описанных в фильме «Живые мертвецы 3: Армия тьмы». Мы вновь обнаружим Эша в деревянной постройке мрачного вида, где разворачивались события первых двух частей и сворачивалась кровь невинных жертв. Именно здесь отважному герою предстоит вновь принять бой с адскими созданиями, выпущенными на волю после экспериментов с Некрономиконом, известным также под псевдонимом Книга Мертвых.

Проще всего будет сравнить **Evil Dead: Hail To The King** с Alone In The Dark или Resident Evil – все тот же коктейль из головоломок и кровавых драк, в каждой капле которого можно услышать частушки, леденящие душки. Кроме пугающих моментов, за которые так полюбились всем Живые мертвецы, в игре мы вновь встретим старых добрых монстров. Впрочем, разработчики обещают познакомить нас и с новыми чудовищами.

Если же все вышеперечисленное почему-либо не смогло возбудить в вас желание поскорее познакомиться с новым проектом, то мне остается только добавить, что **Evil Dead: Hail To The King** будет полностью нелинейной игрой, что позволит переиграть в нее даже больше раз, чем можно пересмотреть оригинальные фильмы.

# TOY RACER

Александр Щербаков

**No Cliche понравилась «игрушечная» тематика, и после памятного Toy Commander у них появилось непреодолимое желание впасть в детство еще разок.**

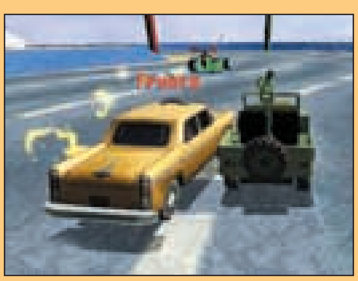


**ДОСЬЕ**
Платформа: Dreamcast Жанр: гонки
Издатель: Sega Разработчик: No Cliche
Онлайн: www.sega.com
Выход: конец 2000

Выразиться это должно в следующем году в продукт Toy Racer, являющийся в некотором роде продолжением предыдущего проекта компании, с тем отличием, что нынче многочисленные игрушечки, присутствующие в новом детище французского разработчика, начнут соревноваться со страшной силой, а не устраивать боевые действия (хотя без некоторых элементов этого тоже не обойдется), как это они любили делать раньше.

В принципе, идея гонок игрушечных машинок стара, как я не знаю что, причем реализуют ее традиционно не особенно изобретательные создатели разнообразных гамезов с завидной периодичностью, в результате чего подобного добра обычно на прилавках хоть и не архимного, но наестся потребитель вполне успевает. Тем не менее, No Cliche вовсю готова ваять нечто, что, надо сказать, несколько не стыкуется с ее многозначительным названием, которое компания взяла несколько лет назад.







Гонки игрушечек, само собой, будут проходить в жилом помещении и пролегать по таким опасным трассам, как кухня или гостиная. С не-

Об игровом процессе, типа, нам особенно ничего не сообщали, что вряд ли помешает при желании (которого не наблюдается) описать (с ударением на последний слог) его в деталях. Вам это надо? Мне тоже.

Впрочем, зная тот же Toy Commander, нельзя сказать, что в Toy Racer мы не увидим совсем ничего интересного... Хотя, на самом деле, отчего же и нет, скорее всего, именно так все и будет, и из этой штуки что-то необычное нельзя будет выкачать даже после активной работы вантузом... Впрочем, этого и не требуется от проекта, так как основным его назначением является, по большому&маленькому счету, раскрутка возможностей игры через сеть с помощью Dreamcast. Причем, несмотря на то, что Toy Racer игра, в общем-то, полноценная, распространяться она, скорее всего, будет совершенно бесплатно. Вот так. Народ замер в предвкушении халявы.

# LOTUS EXTREME CHALLENGE



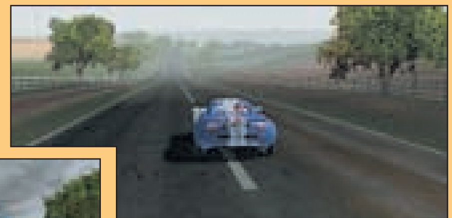
Александр Щербаков

**Затарившись лицензией от Lotus на использование в игровых продуктах любых автомобилей, созданных компанией, Virgin и Interplay уже успели припахать разработчика Kuju Entertainment, который в дальнейшем будет работать над проектом Lotus Extreme Challenge.**

В общем-то, этот самый Lotus Extreme Challenge на данном этапе, заметим, вызывает пока только положительные эмоции, хотя мне чем-то и напоминает Gran Turismo, к которому я, мягко говоря, отношусь не самым лучшим образом. Несмотря на ранние сроки разработки, продукт уже производит приятные впечатления, причем как своей графической частью, так и всякими фишками и игровым процессом, обещанным нам создателями, как обычно несколько привирающими (это в лучшем случае).

Итак, самое главное – в игре нас ждет солидное количество машинок-лотусов, штук приблизительно где-то сорок. Кататься на них вполне можно по заявленным семнадцати трассам. Но самое веселое, как нам пытаются объяснить криэйторы, это разнообразные, типа, суперкрутые режимы, вроде различных чемпионатов, career mode`ов и прочих фенек, основанных на старой схеме зашибания виртуальных бабок, которые незамедлительно тратятся на не менее виртуальные апгрейды авто и покупку новых средств передвижения. Причем в этих режимчиках еще и предусмотрена такая штука, как участие в съемках фильмов в качестве каскадеров, когда вам необходимо будет выполнять разнообразные смачно выглядящие трюки, за которые еще вроде как отстегивают и бабло. Плюс все эти автоизощрения можно сохранять на карточку памяти, а потом, естественно, просматривать реплеи своих внутриигровых подвигов.









Но самой мощной фишкой, как тут всем поведали, будет реалистичная (местами) система повреждений, напрямую влияющая на поведение вашего чуда техники на трассе, чему мы в обязательном порядке должны радоваться примерно полчаса. Вот. Ждем Lotus Extreme Challenge к лету следующего года.

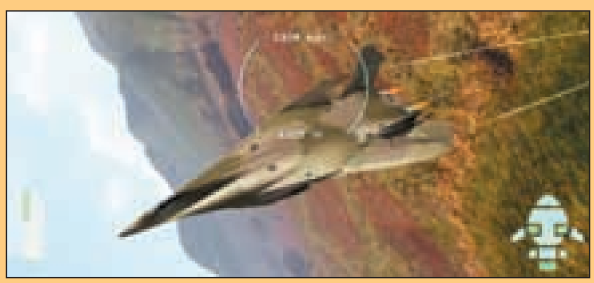
**ДОСЬЕ**
Платформа: PlayStation 2 Жанр: гонки
Издатель: Virgin/Interplay Разработчик: Kuju Entertainment Онлайн: www.vie.com
Выход: лето 2001

# DROPSHIP



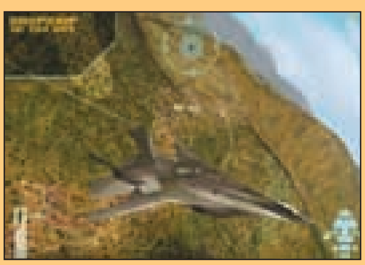
**Dropship, который Sony впервые представляла весной этого года, на ECTS, прямо-таки расцвел и стал производить намного более сильное впечатление, нежели это было раньше.**

Александр Щербаков



В первую очередь это достигается за счет значительного продвижения графической части по сравнению с тем, что мы имели сомнительное счастье видеть раньше. Нынче же **Dropship** вполне может похвастаться внушительными ландшафтами и достаточно неплохо выглядящими объектами. Первые, кстати, помимо своей визуальной привлекательности, слегка убивают своими масштабами. Разработчики даже не стесняются сообщать, что локации будут достигать площади сорок на сорок километров, что, надо сказать, несколько впечатляет, особенно если учитывать, что никакого привычного тумана на местности вроде как даже и не ожидается.

**ДОСЬЕ**
Платформа: PlayStation 2 Жанр: action
Издатель: Sony Computer Entertainment
Разработчик: SCE Camden Онлайн: www.playstation.com Выход: сентябрь 2001



Что касается реальной наполненности игры, то представляет собой **Dropship** нечто вроде шутера с выполнением миссий, большая часть которых протекает в небе. Вы, собственно говоря, являетесь пилотом, что понятно, dropship`a, осуществляющего выгрузку войск на территории противника. Соответственно, вам предстоит заниматься этим увлекательным делом, при этом оставаясь в живых, отбиваясь от противника, а также всеми силам строя ему козни и выполняя задания по уничтожению различных объектов, не говоря уже о планировании места высадки вверенных вам юнитов, от чего напрямую зависит их поведение на поле боя и успешное или же неуспешное выполнение боевой задачи. Кроме того, необходимо отметить, что далеко не всегда игроку предстоит в небе летать на своем хитроумном агрегате, но изредка (а может и не изредка) придется пересезать в другие аппараты, в основном наземные, в результате чего мы сможем увидеть поле боя в другом ракурсе, обрадоваться предоставленному создателями игры разнообразию и вообще офигеть по полной программе.

Выпустить же **Dropship** планируется где-то к сентябрю следующего года, причем, как говорят, Sony настаивает, чтобы игра появилась только в Европе и нигде более.

# CARMAGEDDON: TDR 2000

Carmageddon TDR 2000 — настоящий подарок для игрового журналиста. Препарировать на четырех страницах выродженца известной игровой серии, нелепую помесь гонки с action'ом, претендующую на вызов общественным вкусам, легко и приятно. Все равно что неторопливо и со вкусом расставлять точки над i в только что законченном романе или, скажем, красиво завершать сложнейшую комбинацию в преферансе.



Дмитрий Эстрин

Черная работа сделана, впереди – успех, остались лишь эти милые сердцу формальности. Общее отношение к **Carmaged-don TDR 2000** балансирует на грани недоброжелательного интереса и искреннего удивления. Гениальная и, наверное, все-таки одноразовая идея была испорчена сотнями мелких ошибок. В результате перед нами странный инвалид с непомерными амбициями. К знакомству с ним непосвященного нужно готовить. «Вы знаете, он ничего не слышит, плохо видит, не умеет говорить, так что не обращайте внимание, если он поведет себя странно...». Абсурдная ситуация.

Зато сколько было разговоров! Сколько было интервью, похожих одно на другое как капля воды («This is not a sequel...»), сколько было хвастливых обещаний, как много было всего сказано! «Какие делались попытки танца, как динамичен был замах протеза...» Впервые с **Carmageddon TDR 2000** мне довелось познакомиться на ECTS'99. Там демонстрировался большой бледный, мутный ролик из игрового процесса. Ничего в нем примечательного, за исключением зубодробительной музыки, не было. Окружающими ролик воспринимался как незначительная часть общей декорации выставочного центра. Если бы вместо мониторов там был буфет с холодным пивом, ему уделили бы значительно больше внимания. Тем не менее, об игре писали все. Писали много и аппетитно. Авторитетные сайты, серьезные журналы, даже Назаров писал. И вот, наконец, **Carmageddon TDR 2000**, которого все, судя по всему, так ждали, вышел. Господа, где же вы? Где рецензии и обзоры? Где ваши объективные оценки? Почему нет даже упоминаний о недавно вышедшей игре? За все время мне посчастливилось увидеть один обзор в известном западном журнале. Три абзаца невнятного ворчания. Говорят, что игрой восторгаются несколько мелких европейских изданий. (Этот факт, кстати, понимающего человека заставит задуматься в соответствующем русле). Интернет выход **Carmageddon TDR 2000** проигнорировал. Что же это за игра такая? Хит местного (читай – европейского) значения? Хуже.



Давайте временно забудем о творчестве Torus Games. Давайте лучше вспомним Mortal Kombat. Вспомним первую часть известного файтинга, вторую, третью, а в особенности – четвертую. Вот – типичный механизм вырождения. В одну и ту же воду можно войти пятьдесят раз, только от этого она, к сожалению, чище не станет и ни во что другое не превратится. Только благодаря фанатам популярная серия каким-то чудом дожила до настоящего времени. Фанаты Carmageddon оказались людьми ветреными. Выход Carmageddon II: Carpocalypse Now

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC, Gameboy Color **Жанр**: гонка/action **Издатель**: SCI **Разработчик**: Torus Games **Требования к компьютеру**: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win'95/98/2000 **Интернет**: http://www.carmageddon.com

**rating**

| | | |
|---|---|---|
| Дмитрий Эстрин | 5 | Случилось то, что должно было случиться. Разработчики, мягко говоря, облажались. |
| Сергей Амирджанов | 6 | Похоже, что славный сериал Carmageddon катится славной дорожкой Mortal Kombat'a. Очередная серия не предложила нам чего-то нового. |
| Максим Заяц | 5 | "Лажа," – раскинул мозгами задавленный Штирлиц |
| Борис Романов | 6 | Кому еще нужны подобные игра, лично мне не понятно. Если в первый раз это было хотя бы весело, то теперь только плакать хочется. |

**22**





заставил многих разочароваться в сериале. И не думаю, что после появления на прилавках этого номера на редакцию обрушится лавина гневных писем, авторы которых встанут на защиту **Carmageddon TDR 2000.** Не тот калибр. Дело, однако, даже не в фанатах. Дело в том, что Carmageddon TDR 2000 с точностью до незначительных деталей напоминает Mortal Kombat 4. Казалось бы, разработчики сделали все, что только было можно, – а игра все равно стала еще хуже. В чем дело? Наверное, перезрела идея, а обновлять ее – как-то... страшно с непривычки. Вдруг ничего не получится...

Авторы **Carmageddon TDR 2000** в многочисленных интервью совершенно справедливо отмечали, что разработка третьей части игры – дело необычайно сложное и ответственное. Они были абсолютно правы. Вообще, создание любой игры – дело довольно непростое. А третья часть известного сериала с дышащей на ладан идеей вряд ли способна перенести консервативный подход разработчиков, напрочь лишенных чувства юмора. Как объяснить товарищам из Torus Games, что все эти кровавые ошметки и бонусы, получаемые за художественное расчленение пешеходов, отжили свое. Если раньше это могло вызвать улыбку на лицах хардкорных игроков, то сейчас это просто глупо. Раздражает.

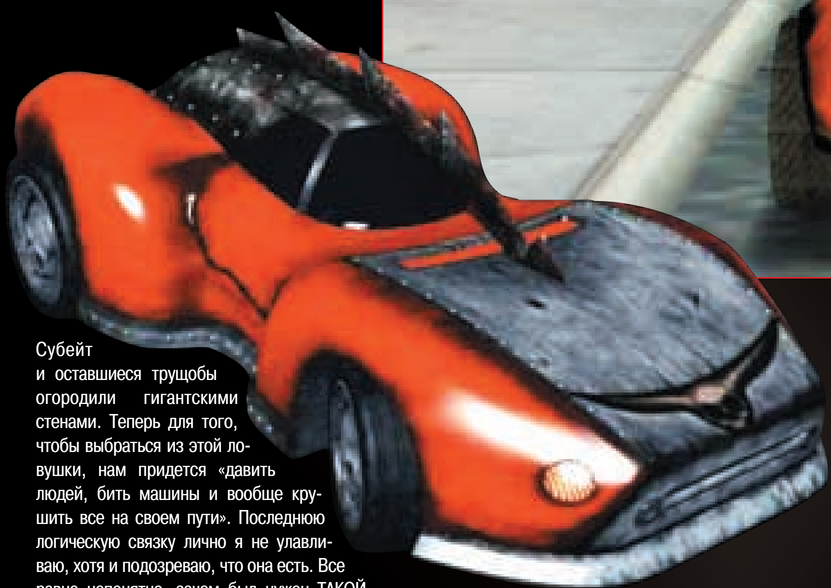
Нет, это не значит, что изменений в концепции Carmageddon'а нет. Они есть. Но лучше бы их не было. Вот, например, появился сюжет. Зачем он нужен в такой игре, я так и не понял. Чтобы пешеходов было интереснее давить? Сюжет по идее необходим для того, чтобы объяснить игроку, кто он такой, где находится и что ему нужно делать. Теперь подумайте, как можно объяснить человеку, зачем ему нужно давить несчастных пешеходов. «Вы сумасшедший. Сбежали из психушки. У вас навязчивая идея – давить людей, бить машины и вообще крушить все на своем пути». По-моему, неплохой вариант? Причем не просто не плохой, а

## «Вся моя жизнь — это борьба с цензурой!»

Издатели Carmageddon всегда испытывали определенные сложности с продвижением своей продукции в ряде стран. Обилие крови, осмысленная жестокость, оторванные конечности, вопли педестрианов... Где-то игра была запрещена, где-то вместо людей были роботы, где-то — зомби. Была идея вместо пешеходов засунуть в Carmageddon воздушные шарики. Еще парочка подобных изменений, и игра превратилась бы в мирную фишку для детей младшего школьного возраста. Появление Carmageddon вызвало очередную волну споров о жестокости и насилии в компьютерных играх. Как же так, в игре нам приходилось убивать людей не для того, чтобы спасти мир или, скажем, вызволить из неволи прекрасную принцессу, а просто так, ради дополнительных секунд! При этом процесс был изображен невероятно натуралистично. Анимация смерти спрайтового пешехода напоминала лопающийся кровавый пузырь. У нас в России Carmageddon был принят на «ура». Это сейчас мы хотим мощного искусственного интеллекта, высокого уровня интерактивности, глубины и сбалансированности игрового процесса... А раньше не редкостью были истошные вопли на страницах журналов: «Больше крови! Больше ошметков плоти! Даешь реалистичную агонию!» Сейчас эта странная мода прошла. А Carmageddon как запрещали, так и запрещают. Вот сводная таблица некоторых европейских стран, которая отражает их отношение к продукции SCi:
Великобритания — вместо людей зомби, в жилах которых течет зеленая кровь.
Италия — люди, кровь, все как положено.
Германия — естественно, зомби с зеленой кровью.
Испания — люди, которым нравится коррида, не могут иметь ничего против естественного цвета крови.
Франция — изысканные французы, как ни странно, предпочли зомбаков.

единственно возможный в данном случае. Сценаристы **Carmageddon TDR 2000** пошли по другому, более скучному и, по-моему, неправильному пути. В XXI веке человечество разделилось на две группы. Относительно малочисленную составляли сверхмиллионеры. Подавляющее большинство представляли бандиты, убийцы, наркоманы и просто нормальные люди. Естественно, сверхмиллионерам в таком окружении жить не хотелось, и они построили свои собственные города-резервации, так называемые Субейты (Subates). В скором времени преступники захватили один из Субейтов, и тогда сверхмиллионеры осознали страшную угрозу своей спокойной и размеренной жизни. Что им оставалось делать? Впрочем, над этим вопросом ребята не особенно долго размышляли и просто шарахнули по захваченному Субейту атомной бомбой. Специально для того, чтобы выжившие не могли больше причинить сверхмиллионерам никакого вреда, полуразрушенный





Субейт и оставшиеся трущобы огородили гигантскими стенами. Теперь для того, чтобы выбраться из этой ловушки, нам придется «давить людей, бить машины и вообще крушить все на своем пути». Последнюю логическую связку лично я не улавливаю, хотя и подозреваю, что она есть. Все равно непонятно, зачем был нужен ТАКОЙ сюжет. И зачем он вообще был нужен. Такой, например, вопрос: кто платит деньги за уничтоженных пешеходов? Бред какой-то...

**Произошло на самом деле самое страшное. Carmageddon TDR 2000 приобрел черты обычной гонки. Теперь за убийство пешеходов нам предоставляют очень мало дополнительного времени. Буквально пару секунд. Соответственно, игнорировать контрольные пункты на трассе в Carmageddon TDR 2000 невозможно.**

Подозреваю, что среди читателей есть те, кто просто не понимает, о чем идет речь. С удовольствием расскажу, что такое Carmageddon. Благо, сделать это совсем не сложно. Представьте себе относительно большие территории. Урбанистический стиль. Соответственно, небоскребы, трущобы и прочие обязательные атрибуты постапокалиптического дизайна. По этим территориям проложены трассы с непременными контрольными пунктами. Как вы думаете, какова цель игрока? Совершенно верно – первым достигнуть финиша. Однако это всего лишь один из способов победить в гонке. Есть еще альтернативный вариант – уничтожить своих соперников. Времени, конечно, на это хватать не должно – ведь нам придется в этом случае игнорировать checkpoint'ы, – однако добрые авторы игры разрешили нам зарабатывать дополнительное время, уничтожая пешеходов. Да, не забудьте еще полную свободу передвижения в пределах территории, по которой проложена трасса. Не правда ли, мило? Когда-то эта концепция была признана чуть ли не революционной, хотя ее изобретателям приходилось страдать от цензуры и агрессивных хранителей нравственности. Не будем говорить о моральной подоплеке игрового процесса в Carmageddon – это вопрос сложный, демагогический и провокационный. Главное – другое. Главное – то, что разработчики **Carmageddon TDR 2000** решили внести существенные изменения в игровой процесс, серьезным образом перелопатив баланс.

Произошло на самом деле самое страшное. **Carmageddon TDR 2000** приобрел черты обычной гонки. Теперь за убийство пешеходов нам предоставляют очень мало дополнительного времени. Буквально пару секунд. Соответственно, игнорировать контрольные пункты на трассе в Carmageddon TDR 2000 невозможно. И по этой причине устранение конкурентов-участников гонки из веселого и легкомысленного занятия превратилось в скучный, занудный и сложный процесс. Куда легче первым дойти до финиша. Finita la comedia! Король умер: главный герой игры – добропорядочный гонщик, связанный по рукам и ногам жуткими ограничениями-правилами. Впрочем, авторы Carmageddon TDR 2000 решили на этом не останавливаться. Отныне пешеходы (те самые пешеходы, которых российские игроки презрительно называли педестрианами на английский манер) утратили черты трусливых и безобидных существ. Проезжающие мимо машины наиболее агрессивные особи закидывают бутылками с зажигательной смесью. Безумно унизительно. Казалось бы, незначительная деталь, а общее впечатление смазывается. Точнее, усугубляется.

Зато разработчики сделали нормальное управление. Основная ошибка, изуродовавшая игровой процесс в Carmageddon II: Carpocalypse Now, была исправлена. Система заносов была доведена до ума, а управление, в целом, стало отзывчивым и более приятным. Увеличилась интерактивность – практически все можно уничтожать, сбивать, переворачивать, взрывать и т.д.

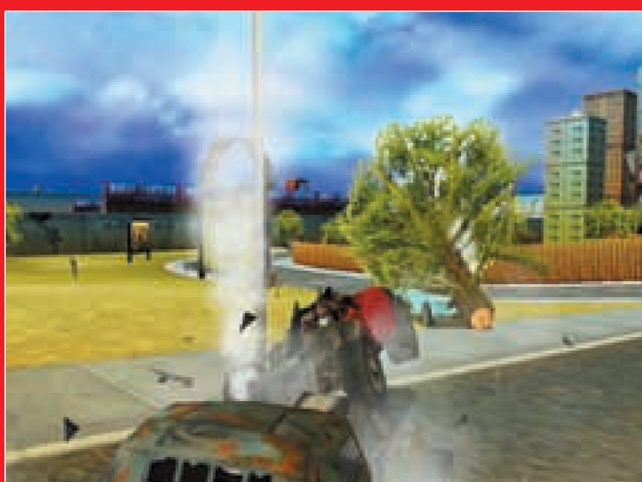
Увы, этого, наверное, многие даже не заметят. Поскольку разработчики **Carmageddon TDR 2000** реализовали в игре самую глупую, бесполезную и даже вредную «фичу» – реалистичную физическую модель. На кой она в такой игре, непонятно. Теперь столкновения с разного рода объектами противопоказаны. Если какую-нибудь урну можно объехать, то ее лучше объехать. Зачем лишний раз останавливаться? Наверное, вы понимаете, что по этой причине высокая интерактивность уровней-территорий простонапросто незаметна.

Как теперь выглядит игровой процесс? Так же, как и в любой другой гонке. Уныло и ос-



## ЭПИТАФИЯ

**В 1997 году компания Interplay выпустила замечательную игру под названием Carmageddon. Оригинальнейшая концепция, обилие полигонных моделей, свобода передвижения — все это сделало игру известной и популярной в самых широких кругах. Игра в то время запускалась на Pentium 90 с 16 MB RAM и не требовала уставленного на машине Windows'95. Конечно, лучше всего выглядел Carmageddon на более мощных машинах, а с распространением акселераторов был выпущен патч, который преображал игру до неузнаваемости. Даже сейчас прародитель серии выглядит вполне достойно. Потом появился add-on под названием Carmageddon: Splat Pack. Он уже не требовал установки патча и поддерживал ускорители по умолчанию. В принципе, ничего нового там не было, если не считать того, что дизайнеры продемонстрировали нам свои способности создавать фантастические с точки зрения архитектуры уровни. В 1999 году команда разработчиков Stainless Software разработала логическое продолжение игры под названием Carmageddon II: Carpocalypse Now. Игра отличалась продвинутой графикой, полигонными пешеходами и совершенно невменяемым управлением. Carmageddon лишился какой-то бесшабашности, скорости, он повзрослел и даже постарел. С появлением Carmageddon TDR 2000 предлагаю считать сериал безвременно потерянным по изложенным в обзоре причинам. Остается лишь надеяться, что Carmageddon не восстанет из могилы, дабы испугать нас в очередной раз. Думаю, тогда он очень сильно будет похож на зомби с зеленой кровью... Все скорбят и положенные пять минут хранят молчание...**



осторожно мы накручиваем по трассе круг за кругом, не забывая при этом объезжать различные препятствия, уворачиваясь от бутылок с зажигательной смесью и сумасшедших оппонентов, которые дефицита во времени, естественно, не испытывают. Никакой динамики, никакого безумия, никакой свободы. Все скучно, предсказуемо и чересчур уж политкорректно. Особенно для третьей части Carmageddon'а. Не такой, совсем не такой должна была быть эта игра...

Чем там нас еще могут порадовать разработчики? Теперь можно давить не только людей, но и коров? Да хоть тюленей, какая к черту разница. Новые машинки, новое оружие, новые бонусы? Не смешите меня! Ах да, наряду со стандартными гонками наличествуют еще и некие миссии с загадочными и непонятными заданиями. Типичный пример: за пять минут уничтожить акул, плавающих в каком-то пруду. Схема прохождения банальна до крайности: нам приходится мотаться из одного конца уровня в другой в поисках кусочков бомбы. Основной способ ориентации – карта. Старо, господа.

Графика... Разработчики корпели над движком два года. Неужели напрасно?.. Я в редакции провел бесхитростный эксперимент. Подготовил два скриншота. Один из Carmageddon II: Carpocalypse Now, другой из **Carmageddon TDR 2000.** Нашел независимых экспертов из числа сотрудников и попросил ответить на простой и наивный вопрос: где графика лучше. Три человека из четырех указали на Carmageddon II: Carpocalypse Now... Комментарии, как говорится, излишни. Размазанные, мутные текстуры, нечеткие контуры, топором рубленные модели, жуткая подборка цветов... Если все это на вас не производит впечатления, обязательно переключите камеру и загляните в кабину машины. Зрелище не для слабонервных.

**Carmageddon TDR 2000** – одна из тех немногих игр, которой можно вынести вполне однозначный вердикт. А потом добавить короткое всеобъемлющее ругательство. Так игры делать нельзя. Надеюсь, на этом SCi остановится. В истории Carmageddon'ов пора ставить жирную точку.

# THE SIMS: LIVING LARGE

Дмитрий Эстрин

**The Sims — это явный упадок. но, что примечательно, упадок революционный. The Sims меньше чем за полгода успел стать идолом игровой индустрии, символом успеха, образцом правильного маркетинга и вообще правильного подхода к разработке игр.**



И Maxis не просто сделала сверхпопулярный хит, который полгода не спускается с верхних строчек в чартах продаж, а подвела черту под целой эпохой в истории компьютерных игр. Все неудачи, поиски, разочарования последнего времени получили истинную расшифровку в **The Sims**. Два года назад страшно было бы даже предположить, что в недалеком будущем попсовый симулятор с балбесами-американцами в главной роли затмит Quake III Arena или, например, Diablo 2. Однако это случилось. Что-то произошло с нашим восприятием игровой действительности. Поменялась система оценок, перевернулась шкала ценностей. Теперь мы ценим удобство и доступность, предпочитаем простоту поддержке модных 3D-эффектов, а глубину и насыщенность игрового процесса – динамике и внешней навороченности.

Популярность The Sims можно объяснять разными причинами, однако, на мой взгляд, очень важно то, что разработчики придумали для игрока совершенно новую роль. Роль наблюдателя. При желании можно было вообще не вмешиваться в происходящее на мониторе. При этом игра не останавливалась. И, конечно, сама идея смоделировать жизнь человека на компьютере, несмотря на всю свою амбициозность и кажущуюся сумасбродность, многим пришлась по душе. Тем более, что она была на редкость удачно реализована.



**ДОСЬЕ**
**Платформа**: PC **Жанр**: симулятор
**Издатель**: Electronic Arts **Разработчик**: Maxis
**Требования к компьютеру**: Pentium 233, 32 MB RAM, Win'95/98/2000, полная версия The Sims
**Интернет**: http://www.thesims.com

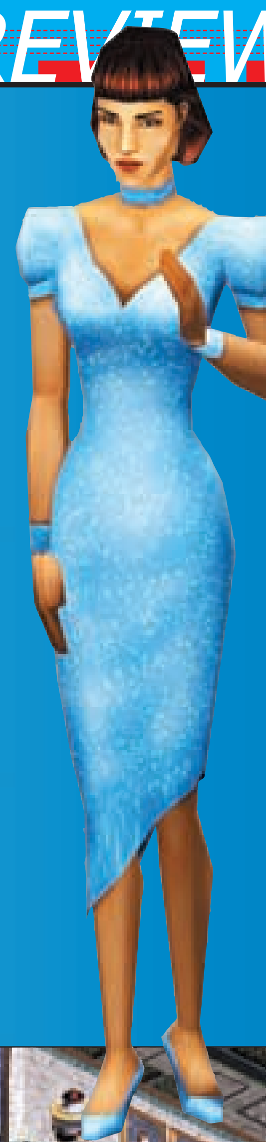
Одним из многочисленных достоинств The Sims принято было считать возможность скачивания из Интернета новых предметов, обоев, скинов, домов... Maxis клятвенно обещала выкладывать на своем сайте новые фишки, доступные для получения зарегистрированным пользователям, и... свое обещание сдержала. Правда, за полгода с небольшим разработчики сделали немного. Масштабы их деятельности оказались до обидного незначительны. Несколько новых предметов, десяток скинов, пара домов... Дело попытались исправить фанаты, но фанаты, к сожалению, понятия не имеют о профессиональном дизайне и не всегда обладают элементарным вкусом. Короче, официальные дополнения к игре – это совсем другое. Истинные причины скупости Maxis очевидны. Дополнения должны поддерживать постоянный интерес к игре. С популярностью у Sims, ясное дело, все было в порядке. А специально для недовольных Electronic Arts выпустила официальный expansion pack. Называется – **The Sims: Livin' Large.**

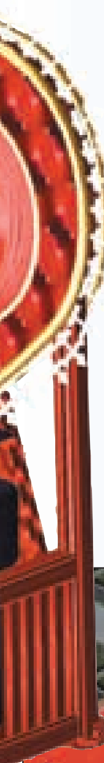
Начнем с самого важного. Ничего принципиального нового в **The Sims: Livin' Large** нет. Никаких изменений в концепции, косметическое обновление игрового процесса, плюс огромная масса невиданных доселе предметов, скинов, обоев, фишек, приколов – таков официальный expansion pack к самой нашумевшей игре этого года. Мне уже неоднократно приходилось говорить о своем неоднозначном отношении к разного рода add-on'ам, римейкам, наборам дополнительных уровней и прочей ерунде, которую разработчики радостно кличут сиквелами. По этой причине очень мне импонировала честность разработчиков Maxis, которые ни в

**rating**

| | | |
|---|---|---|
| Дмитрий Эстрин | 8 | Крепко и ладно сбитый аддон. Что называется, скромненько, но чистенько. |
| Сергей Амирджанов | 8 | Expansion, отличающийся умом и сообразительностью. А если еще учесть, что это расширение к самой продаваемой игре года, одной левой сделавшей DiabloII... |
| Максим Заяц | 7 | Люблю красивые игры, что до игрового процесса – уверен, его просто не успели вставить при разработке |
| Борис Романов | 7 | The Sims все еще не потерял своей новизны, "клевости" и актуальности. Соответсвенно, любое его продолжение способно вызвать достаточный интерес. |

**30**





одном интервью не стали разводить очередную терминологическую демагогию, а просто назвали вещи своими именами. Однако при всем при том, что **The Sims: Livin' Large** – это expansion pack, на недостаток сюрпризов жаловаться не приходиться.

Самое приятное то, что разработчики позволили себе немного иронии в отношении своего же собственного детища. Это, впрочем, не значит, что ребята из Maxis под руководством Уилла Райта (Will Wright) перекроили игру до неузнаваемости, предоставив нам лишний повод для недоумений. Просто слегка изменилась атмосфера. Немного мистики, чуть-чуть сумасшествия, самая малость откровенного бреда под острым соусом своеобразного – вроде бы игра та же, а ощущения совсем иные. Если в оригинальной игре разработчики моделировали стандартные жизненные ситуации, в которых каждый американец оказывается повседневно, то теперь происходящее более всего напоминает содержание молодежных сериалов. Какие-то джины, инопланетяне, гномы…

Приобрели вы, к примеру, телескоп. Отныне у сима с именем Vanya появилась дурацкая привычка каждый вечер изучать звездное небо. Рано или поздно Vanya обнаружит НЛО, которое незамедлительно вступит с ним в контакт. Последствия сего события сложно предугадать. Скорее всего, подлые инопланетяне трепанируют череп ничего не подозревающего сима, высосут мозг несчастного, а потом вернут его в несколько поврежденном состоянии. Будьте готовы к тому, что у подопытного наших добрых друзей из космоса изменятся характеристики. Вполне возможно, что Vanya станет дебилом.

Или, скажем, купили вы старую арабскую лампу. Черт его знает, зачем, но поглупевший после встречи с гуманоидами Vanya обязательно попытается стереть с нее пыль. И тогда из лампы вылезет джин. Джин – это, конечно, не коренной житель Марса, до мозга сима ему дела нет, но неприятности все равно будут. Дальний родственник Хатабыча фиолетового цвета предложит корифею астрономии по имени Vanya соблазнить симпатичную соседку по имени Manya. Vanya, с лица которого теперь не сходит рассеянная улыбка, конечно, не врубается, что ему предлагают, но низменные инстинкты подсказывают парню правильный ответ.

Через несколько дней Manya будет счастливо жить рядом с Van'ей. Некоторое время все будет очень хорошо. Однако спустя неделю чары джина исчезнут, и Manya за завтраком заметит, что Vanya как-то подозрительно пускает слюни и вообще ведет себя, как обычный дебил. Она сразу же догадается, что тут дело нечисто, и возненавидит незадачливого Van'ю до конца своей жизни.

Если бы события развивались по другому сценарию, стоило бы подумать о приобретении кровати-массажера (в качестве варианта перевода словосочетания vibrating bed сотрудниками редакции была предложено также «виброкровать»). Тогда специально для влюбленной пары появится новая опция – play in bed. И все будет просто замечательно.

Если кого-то не устраивает такой легкомысленный стиль игры, то специально для любителей мистических ужастиков в лучших традициях XIX века можно порекомендовать химическую лабораторию, медвежью шкуру на стену и огромный готический камин. В лаборатории сим сможет готовить разные препараты, проверяя потом их воздействие на человеческий организм опытным путем. То есть, принимая внутрь. Что будет потом, сказать сложно. Скорее всего, у сима изменятся характеристики, а, может быть, ему повезет, и он станет невидимым.

Самой полезной и, естественно, самой дорогой покупкой является домашний робот. С его появлением у сима появится масса свободного времени. Дело в том, что робот добросовестно выполняет функции домохозяйки. Пока сим спит, робот чинит водопровод, пока сим просыпается, робот заправляет постель, пока сим принимает ванну, робот готовит завтрак и т.д. Стоит же этот универсальный помощник примерно столько же, сколько и небольшой дом со всеми удобствами.

Появилось пять новых карьерных лестниц. К сожалению, как и раньше, практически ничем они друг от друга не отличаются. Станет ли сим рок-музыкантом, хакером, журналистом или бездельником, для игрока решающего значения не имеет. Разница фактически лишь в названиях, да навыках, необходимых для продвижения по службе.

В графике, интерфейсе и звуковом сопровождении абсолютно ничего нового, что могло бы каким-то образом нас заинтересовать.

Должен сказать, что Maxis сделала великолепный expansion pack. Лучший из всех тех, что мне доводилось видеть. **The Sims: Livin' Large** – это бесценный подарок для фанатов и замечательное приобретение для всей остальной части человечества. Только не забудьте, что установка официального expansion pack'а требует наличия оригинальной версии **The Sims**.







# Лабораторная Работа

Глубина игрового процесса The Sims просто потрясает воображение. Настоящая врезка посвящена всевозможным недокументированным возможностям игры, интересным багам, небольшим недоработкам разработчиков, особенностям искусственного интеллекта и просто интересным наблюдениям, сделанным простыми геймерами.

**Обнаженка**

Буквально спустя несколько недель после выхода The Sims, в Интернете появился неофициальный патч, позволяющий «раздевать» симов. То есть убирать пикселизацию, когда те принимают ванную или душ. Выяснилось, что для того, чтобы увидеть «голого» сима вовсе не обязательно использовать патч. Разработчики, как и следовало ожидать, не смогли предусмотреть всех возможностей и забыли «вклеить» пикселизацию, как минимум, в одном случае. Дело в том, что если рассматривать душевую кабинку под определенным углом, то сквозь прозрачную ее часть можно рассмотреть всего сима с ног до головы. Попробуйте поэкспериментировать.

**Лабиринт**

Сделайте внутри дома что-то вроде лабиринта. В этом лабиринте должен быть длинный коридор, начинающийся с душевой кабинки и заканчивающийся унитазом. Теперь засуньте в этом дом восемь симов. При этом не забудьте позаботиться о том, чтобы параметр чистоплотности (neat) у всех был минимальным, а параметры общительности (outgoing) и игривости (playful) максимальными. Поставьте скорость игры на максимум и оторвитесь от монитора на пару часов. То, что вам предстоит обнаружить спустя это время, поразит вас до глубины души...

**Мыльная опера**

Постройте два маленьких бедных домика. Поселите в них две семьи. Сделайте так, чтобы одна ненавидела другую с индексом равным -100. После этого расслабьтесь и приготовьтесь к просмотру сериала, который ни в чем не уступает своим мексиканским собратьям на отечественном ТВ.

**Гуманные пожарные**

«Все, как обычно — поздним вечером сим варит в кастрюле котлеты и жарит компот. Внезапно плита загорается. Естественно, я приказываю симу вызвать пожарных по телефону. После чего мой подопечный принимается тушить пожар самостоятельно. К несчастью, через несколько секунд сим загорается, как свечка, и начинает истошно орать. В этот момент в дом врываются пожарные, и... Совершенно верно, они начинают тушить пожар, не обращая никакого внимания на объятого пламенем человека, испускающего жуткие вопли. Спасибо, мужики!»

**Телефонное рабство**

Вам не надоело еще, что ваши соседи не всегда берут трубку? Кто виноват, что, когда ваш сим отдыхает, его соседи работают? Ситуацию очень легко исправить. Начните игру за соседей. Посадите каждого из них в комнату с кроватью, туалетом, душем, холодильником и телефоном. Теперь уберите все двери, так чтобы симы не могли выйти из дома. Отныне они всегда будут отвечать на телефонные звонки!









Лувр
Последнее Проклятие
Самый страшный заговор дошел сквозь века.
Вам нужно совершить путешествие в прошлое, чтобы предотвратить катастрофу!
Вы — агент секретной службы, которого против собственной воли направили в подземелье древнего замка Лувр. Ваша задача — выиграть борьбу против тайного братства Тамплиеров.
Возможно, Вы никогда не вернетесь обратно в 21 век.
В этом путешествии Вам нужно уметь действовать и защищаться.
Найдите ключи и правильно задайте вопросы героям игры. Оружие, которое Вы найдете используйте как опытный стратег. Успешное завершение задания зависит только от Вас.
Но самое главное, Вы должны сохранить Ваше инкогнито - от этого зависит Ваша жизнь!
Вы погружаетесь в мир, который поражает реалистичностью и наполнен историческими персонажами.
· 4 мира Лувра охватывают 4 исторических периода: Средневековье, Ренессанс, канун Французской Революции и Настоящее время
· 8 видов оружия и аксессуаров
· 32 комнаты (многие из них уже не существуют в современном Лувре)
Вы достаточно храбры, чтобы ходить по коридорам старого Лувра?
index
Русс Бит-М

# IN COLD BLOOD
## НЕ ЗНАЯ СТРАХА

Максим Заяц

**Дебют английской команды Revolution Software состоялся в 1994 году, когда свет увидела игра Beneath a Steel Sky — мрачное воплощение фантазии автора популярных комиксов Дейва Гиббона. Однако настоящая слава пришла к ним после выхода двух квестов, ставших впоследствии своего рода классикой жанра — Broken Sword: Shadow of the Templars и Broken Sword 2: The Smoking Mirror.**

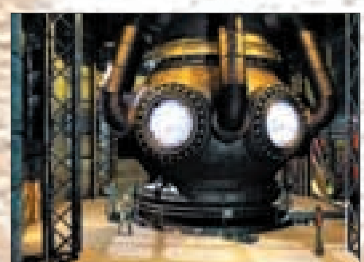
В августе 1998 года Revolution Software стала полностью независимой, выкупив 25%-ный пакет своих акций, находившихся во владении компании Virgin Interactive, и вскоре после этого приступила к работе над новым проектом, получившим название **In Cold Blood.**

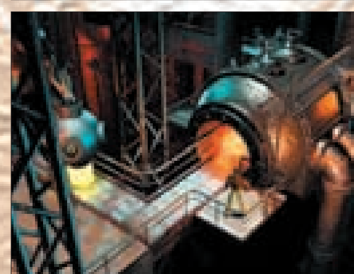
Вы никогда не задумывались над тем, почему маленькие государства с такой обреченной покорностью подчиняются власти разного рода диктаторов? Казалось бы, что может быть проще чем свергнуть жестокого сатрапа-одиночку – ан нет, глядишь – половина населения уже состоит в его личной гвардии, в то время как вторая половина не живет, а существует на положении рабов. По законам жанра должно быть еще и движение Сопротивления, объявленное вне закона, – но «узок их круг, страшно далеки они от народа». Именно такая ситуация сложилась в бывшей советской республике, а ныне суверенном и независимом государстве Volgia. Безжалостный диктатор Дмитрий Нагаров в тайне от всего мира ведет разработку нового оружия, захватив для этой цели знаменитого ученого Толстова и заставив его руководить исследованиями таинственного метеорита; организация «Бойцы за Освобождение Вольгии» в глубоком подполье вынашивает планы государственного переворота; простой народ молчит и подчиняется. Все это могло продолжаться бесконечно долго, если бы не ЧП, произошедшее на вольгийской секретной «урановой шахте». Именно там пропал американский агент Кифер, и ЦРУ, по ряду причин не желая лично вмешиваться в события, обратилось к своим британским коллегам из MI6 с просьбой о помощи. Для расследования этого дела в Вольгию был направлен один из лучших британских секретных агентов – Джон Корд.

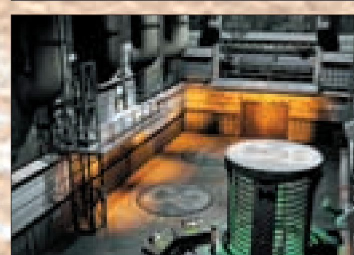


**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC, PS **Жанр**: adventure/action
**Издатель**: Бука **Локализация**: Бука **Разработчик**: Revolution Software **Требование к компьютеру**: минимум Pentium 233, 32Мб RAM
**Интернет**: http://www.revolution.co.uk/









Первым ощущением от игры было то, что меня жестоко обманули. Все-таки секретного суперагента мы представляем себе более похожим на Джеймса Бонда, нежели на Штирлица. Грудастые красотки, роскошные автомобили и яхты, полный набор умопомрачительных гэджетов и любовь к коктейлям типа «водка-Мартини», смешать, но не взбалтывать» – вот характерные признаки любого уважающего себя шпиона. Однако Джон Корд, консервативный, как и большинство англичан, разительно отличается от своего знаменитого коллеги. Никаких излишеств – роскошь, алкоголь и женщины только отвлекают от работы, которой главный герой In Cold Blood посвящает большую часть своего времени. Что до гэджетов – главным из них Джон Корд считает свой портативный компьютер REMORA, который, помимо обычного хранения информации, позволяет подключаться ко вражеским терминалам и оперировать различными электронными устройствами, взламывать коды, принимать и отправ-

**In Cold Blood не просто портирована с PlayStation на PC — она локализована и издана в России компанией «Бука» под названием «Не зная страха».**

| rating | | |
|---|---|---|
| Максим Заяц | 8 | Оригинальный, интересный и в меру сложный квест с элементами action |
| Сергей Амирджанов | 7 | Классическая европейская адвенчура от создателей Broken Sword выделяется дизайном и истинно английской бескомпромиссностью по отношению к игроку. |
| Дмитрий Эстрин | 5 | Мы все заслуживаем того, чтобы к нам относились уважительно. К сожалению, разработчики слегка увлеклись и об этом забыли. |
| Борис Романов | 5 | Средняя графика, идиотский геймплей и жуткая сложность способна отпугнуть от ICB практически любого среднестатистического игрока. |

**25**

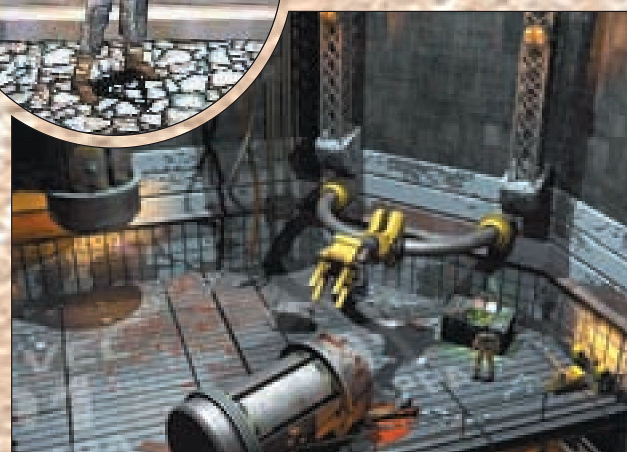
лять электронную почту, а также имеет встроенный радар, отображающий на экране карту каждого уровня и перемещения охранников. Помимо автоматического пистолета и аптечки в снаряжении Джона порой попадаются различные экзотические виды оружия, например, электромагнитная мина, предназначенная для борьбы с роботами, или пластиковая взрывчатка для открывания запертых дверей — но это уже скорее исключение, чем правило. Главное оружие любого суперагента — голова. С ее помощью даже самые обычные предметы, найденные по ходу той или иной миссии, могут оказаться полезнее десятка новейших разработок лаборатории Q, и выход найдется из самой, казалось бы, безнадежной ситуации.

Технически игра следует ставшему довольно популярным в последнее время смешению стилей и жанров. Это квест с элементами action, в котором поиск ключевых предметов и решение головоломок сочетаются с драками, перестрелками и погонями. Трехмерные персонажи **In Cold Blood** разгуливают по пререндеренным фонам и чувствуют себя на них вполне уверенно. Разработчики приняли во внимание печальный опыт своих коллег, и благодаря этому им удалось избежать большинства недоработок и багов, характерных для подобных игр. Персонажи отбрасывают правильные тени, довольно редко проходят сквозь то, что на экране кажется несокрушимым монолитом, и практически не застревают в случайных местах; точка обзора меняется вполне удачно и предсказуемо, а продуманное управление позволяет путешествовать с экрана на экран, не беспокоясь о резкой смене направления. Первоначально **In Cold Blood** разрабатывалась для PlayStation, и очевидно, именно это послужило причиной того, что графическое оформление игры все же оставляет желать лучшего. Сами фоны прорисованы довольно неплохо, со множеством мелких деталей, однако трехмерные персонажи не выдерживают никакой критики, оставаясь полуразмытыми силуэтами образца начала эры 3D-графики. Наше впечатление о внешнем виде главных героев складывается в основном по роликам, которые, по счастью, выполнены довольно качественно и часто появляются в игре.

Компания Revolution Software оправдала ожидания своих поклонников, после долгого периода затишья выпустив действительно интересную и оригинальную игру. **In Cold Blood** во многом напоминает их первый проект, Beneath a Steel Sky — те же мрачноватые пейзажи, милые сердцу роботы, захватывающий сюжет и довольно сложные головоломки. Добавив в игру элементы action и трехмерных персонажей, разработчикам удалось избежать типичных для подобного сочетания недоделок и багов. Как следствие, единственным недостатком игры оказывается немного не дотягивающая до современных стандартов графика, но это уже в основном издержки оригинальной PS-версии. Приятной новостью является то, что **In Cold Blood** не просто портирована с PlayStation на PC — она локализована и издана в России компанией «Бука» под названием «Не зная страха». Соответственно, герои, большинство из которых еще в оригинальной версии имели подозрительно знакомые имена и фамилии, будут разговаривать на чистейшем русском языке, помогая нам разобраться в сюжетный перипетиях этой сложной и увлекательной игры. ●





**Технически игра следует ставшему довольно популярным в последнее время смешению стилей и жанров. Это квест с элементами action, в котором поиск ключевых предметов и решение головоломок сочетаются с драками, перестрелками и погонями.**



# HIRED TEAM:TRIAL

Михаил Кабанов

**Вот и появился на свет шутер от первого лица Hired Team: Trial от московской команды азработчиков NMG (New Media Generation). К счастью или к сожалению, это не первый отечественный шутер: пионером был Chasm (обратите внимание, что читается название как «Казм») от бодрых украинских парней Action Forms.**

Над созданием **НТТ** трудилась долго и упорно. Основной задачей коллектива было: создать такую игру, которая была бы востребована народом, то есть имела что-то схожее с духом экшен-игр того времени, когда игра должна появиться на свет. Задача, кстати сказать, не такая уж и легкая, ибо за время разработки на свет успели появиться такие игры, как Half-Life, Unreal Tournament и, конечно, Quake III: Arena. Дизайнерам пришлось обильно попотеть – приходилось все время пересматривать концепцию и дизайн игры, чтобы не показаться белой вороной в огромной стае воронов.

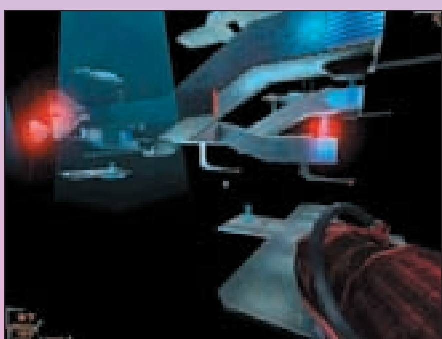
С одной стороны, разработчиков стоило бы пожурить за то, что они пытались сделать что-то наподобие уже имеющегося – не лучший это вариант кому-то подражать, так как такими путями можно добиться полной остановки прогресса и развития как шутеров в частности, так и игр вообще. С другой же стороны, понять разработчиков можно: неизвестно, как люди воспримут нечто новое; реакция геймеров, выраженная в очевидном показателе – количестве проданных копий игры, – ценится не только разработчиками. Начальство на этот параметр смотрит с особы пристрастием, которое при не слишком хорошем раскладе может настучать кое-кому по голове, а то и вообще удалить с занимаемой должности – такова жизнь, как говорится.

Продолжая тему преемственности и оригинальности, стоит определить «наклонности»



Хаерд Тим: Траел. Разработчики изначально определяли игру как нечто среднее между Rainbox 6 и Unreal Tournament.

Начнем с чисто шутерной составляющей, хоть и с большим спортивным (типа УТ) уклоном, чем Квейк, но все-таки шутер. Говоря о спортивности **ХТТ**, имеем в виду не шарики, которыми друг друга по полю гоняют любители Paint Ball'а, а меньшую динамичность (чем в Ку3). Естественно, и по уровням вы будете носиться сломя голову и рвать всех в мясо из рокетлоунчера, и все будет, как у людей, только менее динамично. Даже дизайн уровней (о котором подробнее чуть ниже) напоминает Анриал – наверное, это одна из вещей, которая тесно связана с движком игры – Shine engine, – он тоже дальше от Ку, чем от УТ.



Говоря об UT или первоисточнике – Unreal, сразу в голову приходят умнейшие боты – что-что, а с этими бестиями еще долго никто потягаться не сможет – молодцы и все тут. В Хаерд Тим с ботами дела обстоят не так хорошо. Если уж вы решили посмотреть на ботов во всей их красе, то игру следует запускать в сложном режиме, а не в легком или среднем. Это связано с тем, что создать машину-убийцу проще, чем «отупить» ее до среднего состояния, не отключив какие-нибудь важные функции. Например, помнится, еще в Ку3 боты на слабом уровне вообще в тебя стрелять как бы отказывались: бегают все чаще мимо, делая вид, что нету игрока, и все тут. Нельзя сказать, что **ХТТ-боты** на среднем уровне сложности тебя не замечают, но и особым зверством тоже не отличаются. Хотя это еще как посмотреть – бывали моменты, когда приходилось несколько раз карту проходить, чтобы набрать нужное количество очков.

Есть и некие человекоподобные черты поведения компьютерных оппонентов, что не может не радовать. Например, бежит бот к какому-нибудь полезному и мощному оружию – к рокетлаунчеру, сразу, ясное дело, на него переключается, а игрок тут как тут на расстоянии вытянутой руки. Продвинутый бот понял бы, что надо срочно переключиться на что-нибудь попроще, чтобы себя не задеть. Человек же, наоборот, в пылу битвы на это внимания обычно не обращает и стреляет из того, что включено. Боты в **ХТТ** поступают и так и так, показывая свою приближенность к человеческому и искусственному (компьютерному) мышлению.

Без глюков, правда, обойтись все равно не удалось: одно непонятно – глюк заключается в мозге бота или в анимации. Было замечено, что после нескольких попаданий в бота-противника, он почему-то (может быть, паника? :) начинает гнуть голову к земле, пытаясь рассмотреть что-то у себя под ногами. Двигается он так недолго, потому что обычно такие финты выдаются в момент, когда бот буквально висит на волоске от смерти.

**ДОСЬЕ**
Жанр: First Person Shooter
Издатель: New Media Generation
Разработчик: New Media Generation
Онлайн: www.nmg.ru

Анимация в игре немного настораживает. Казалось бы, все сделано вполне качественно: бегают, прыгают, скачут и стреляют модели вполне приемлемо, но угловатость движений не ускользнула от зоркого глаза. Несмотря на то, что в играх, где динамика все-таки имеет большое значение (даже УТ, не говоря уже о Квейке), анимация всегда выглядит странновато. Давайте вспомним анимацию спецназа из Half-Life – их бег с постоянным приседанием, на полусогнутых ногах не вызвал никаких вопросов – очень реально, но динамика все-таки не та – больший упор сделан на атмосферу suspense'а, а не молниеносные костедробильные стычки.

**ХТТ** вам не ХЛ, но и до нужного уровня анимации все-таки не дотягивает.

Кстати, о моделях. Наблюдая за всем процессом разработки (если взглянуть на ран-

| | | |
|---|---|---|
| Михаил Кабанов | 7 | Игра получилась не инновационная, не самая крутая, не самая красивая, но на 4 с минусом потянет без разговоров. |
| Сергей Амирджанов | 6 | Пусть это все еще и не русский Unreal, определенные перспективны у новой команды NMG несомненно, имеются. |
| Дмитрий Эстрин | 7 | Нормальный шутер. Ничего особенного в нем нет, но поклонники жанра наверняка смогут найти в игровом процессе массу достоинств. |
| Борис Романов | 6 | Российские игры до сих пор приходится, откровенно говоря, жалеть. На такую же игру от американского разработчика мы бы даже не взглянули. |

**26**

ние скрины, то можно такую модель увидеть, что оторопь берет), удалось проследить рост разработчиков самих над собой. Сначала – угловатое чудо, неподдающееся описанию. Позже – более качественная модель, больше подходящая к общему стилю игры. И вот на этом этапе возникла развилка, которую разработчики преодолели, введя в игру еще две модели. Если вот так честно моего мнения кто спросит: а надо было ли? Отвечу сразу: вряд ли. Игрок-женщина и робот. Все бы ничего, если бы женщина не напоминала стандартную женщину-немку – угловатое чудо (немки, хоть и не из полигонов, но тоже попадаются частенько жутковатые на вид образцы), которое пошло не от обезьяны, а скорее от лошади.

Робот – отдельная песня. С темным скином (всего скинов у него 3 или 4) выглядит достаточно презентабельно и где-то отдаленно похож на культового робокопа. Остановись «шкурники» из NMG на темном скине, все было бы еще не так забавно, дык ведь нет – неймется, надо вставить что-нибудь такое эдакое. Результат: скин, больше подходящий для игры Шого (русское название – «Ярость»). Такой яркий скин обусловлен тем, что вы играете с этим роботом либо в одной, либо в противоположной команде. Как бы то ни было, а выглядит «командный» скин жутковато.

Так, боты, модели, анимация, а теперь немного о дизайне. Как уже было отмечено, **Hired Team: Trial** строится на движке, разработанном в NMG. Факт спорный – почему бы не прикупить лицензию и на готовых харчах разжиться. Было решено – свой движок и точка. Ок, никаких проблем. И, как оказалось позже, проблем никаких (видимых для стороннего глаза, конечно) не возникло: получилось отличное произведение искусства, поддерживающее все «фичи», требуемые от движков шутеров наших времен.

Кроме общих фич, есть у Shine engine свои ловкие штучки, которые должны были облегчить жизнь дизайнеров (насколько это получилось, опять же чуть ниже). Речь идет об



эффекторах – уникальный инструмент для облегчения жизни дизайнера (более подробно об этом вы можете прочитать в СИ №10 за этот год). Эффектор должен развязать дизайнеру руки ровно настолько, чтобы он мог сделать совершенно все, что придет в голову, естественно, в разумных пределах.

Что мы видим в релиз-версии игры: достаточно большое количество уровней, часть из которых мало сказать слабоиграбельна. Расшифрую: уровни бываю большие, средние, маленькие, а бывают – ни то ни се, ни рыба ни мясо. Играя в любой экшен, ты, хочешь или не хочешь, а запомнишь какие-то уровни – какие-то из них попадут на полку почтенных уровней, на которых приятно играть. Есть и другая полка, не полка даже, так – угол в сарае, куда хлам всякий складывается. В Хаерд Тиме есть и такие, и такие экземпляры. Чего стоит, например, уровень Лос-Анджелес 2, который весь выполнен в серо-синих тонах и совершенно не страдает архитектурными изысками, он вообще ничем не страдает – коробка на коробке в не менее убогой коробке. Предназначение этого уровня остается для меня загадкой.

А вот Der Z Generator, наоборот, показывает, что погонять в **XTT**, даже с ботами, которые иногда позволяют себе выдать нечто такое, что не поддается разумному объяснению (одного компьютерного мозга так прикололо кататься на лифте, что он раз 15 туда-сюда смотался, пока не изъявил желание слезть). Вернемся к Генератору: отличный уровень, на котором все на своих местах – там полоски мигают, тут быстрые лифты, там медленные, здесь вообще бегом на второй ярус можно забраться. Карта угарная, одним словом. 4-5 человек должна потянуть «за спасибо» – и искать друг друга по полчаса не надо, и сталкиваться нос к носу сразу после «респона» не будешь.

Рассказывать про все уровни нет возможности по нескольким соображением: кому-то нравится одно, кому-то другое, но итог подвести все-таки надо: наравне с хорошими дефматч уровнями есть и такие перлы, которым не место в этой игре.

Практически в самом начале статьи упоминалось что-то про геймплей, напоминающий Rainbow 6. Так вот, **XTT** поддерживает два режима – arcade и tactical. В переводе эти слова не нуждаются. В аркадном (run-n-gun :) ) режиме игрок пробудет практически всю игру, кроме трех последних миссий. Там нас ждет страшное – боевые действия, приближенные к реальным – упал с высокой башни, так ноги себе повредил – стоит забыть про высокие прыжки. Также обстоят дела и с повреждением головы: только тут уже не прыгать, а ходить нормально тяжко будет. Стрельба будет также вызывать удивление у людей, ожидающих от **XTT** тривиального экшена – рокетлаунчер становится почти бесполезной штукой из-за недетской отдачи.

Не слишком понятно, почему разработчики уделили тактическому режиму игры так мало уровней: разнообразие вполне ощутимое, а экспириенс достаточно ценен. В мультиплеер погонять не удалось, но, полагаю, что там все уровни можно гонять как в тактическом режиме, так и в аркадном.

Между прочим, геймплей разбавлен не только сменой режима игры: на протяжении игры будут встречаться CTF-карты, где вы с напарником или двумя (или тремя?) займетесь воровством вражеских флагов.

И последняя, до сих пор остававшаяся в тени, деталь игры – музыка. Конечно, «отцы» музыку отрубают, оружие с экрана убирают, а нам, людям земным, давай элементарные развлечения без каких-либо намеков на кибер-спорт. Поэтому музыка играла в колонках на полную и добавляла адреналин в кровь. В качестве авторов музыкальных треков выступил молодой музыкальный коллектив Dirty Moleculas, вряд ли известный в геймерских кругах (хотя кто-то может бывал на их концертах в R-Club или в «Свалке»). Еще один трек, который был специально написан для игры уже знакомым нам человеком – Ruber'ом, композитором и саунд дизайнером из компании K-D Lab.

Общий стиль композиций можно описать как нечто жесткое, но в меру, страшное, но не до... не слишком страшное.



# RALLY MASTERS
## RACE OF CHAMPIONS

Дмитрий ЭСТРИН

**Страшно подумать, что бы мы делали, если бы их не было... Все тогда было бы предельно просто и понятно. Есть хорошие игры и есть плохие. Поскольку в плохие играть глупо, нам оставалось бы играть в хорошие. А их мало.**

Каждый вечер стандартный до омерзения набор: Unreal Tournament, Diablo 2, Age of Empires II. Каждый вечер одни и те же впечатления, одни и те же полигоны, одни и те же спрайты. Какое счастье, что есть игровые статисты! Символ того, что индустрия жива и даже неплохо себя чувствует. Нам статисты, конечно, не нравятся, нам подавай что-нибудь революционно-сенсационное. Мы любим громкие имена, невероятные бюджеты, дорогие лицензии. Мы обожаем скандалы, ненавидим цензуру, восхищаемся амбициями разработчиков. Кто из нас кинется читать обзор **Rally Masters**? Зато никто не пропустит в новостной колонке хвастливые заявления неизвестной команды, работающей над проектом, о котором в силу его претенциозности ничего конкретного сказать нельзя. Статисты, тем не менее, нужны. Особенно – хорошие.

Понятно, конечно, что Digital Illusions разрабатывала вовсе не статиста, а Infogrames вообще позиционировала **Rally Masters** как основного конкурента всех симуляторов ралли в общем, и серии Colin McRae Rally в частности. Эдакий символ жанра. (После того, как торговая марка Need for Speed поблекла, на эту должность метится каждая вторая выходящая гонка.) Ну, не получилось. Ну и ладно. Когда это лишало права на размеренную жизнь хорошего статиста?

**ДОСЬЕ**

**Платформа**: PC, PS **Жанр**: гонка
**Издатель**: Infogrames **Разработчик**: Digital Illusions
**Интернет**: http://www.rallymasters.com **Требования к компьютеру**: Pentium 233, 32 MB, Win'95/98/200

Как только я увидел **Rally Masters**, то решил, что больше всего игра похожа на Sega Rally 2. Графикой, управлением и вообще всем. Даже сейчас готов подтвердить, что нечто общее имеется. Только речь идет не о портированной на PC версии, а об оригинале на аркадах и Dreamcast. Sega давно уже не делает приличных портов на PC, и ее можно понять.

Есть четыре режима игры. Rally Masters Challenge Cup, Rally Masters Championship, Race of Champions, Rally Masters Trophy (Single Race, Time Attack) и Multiplayer. Комментарии требуются? По большому счету проще будет классифицировать типы трасс, нежели игровые режимы. Их всего два – кольцевые и, наоборот, так называемые Trophy. Кольцевые трассы, несмотря на свою банальную сущность, довольно интересны своей структурой. Начнем издалека. Вообще говоря, в правильных ралли на дороге должно быть не более одной машины. Никаких противников, никаких обгонов – есть лишь гонщик и трасса. Вспомните тот же Colin McRae Rally или, скажем, Rally Championship 2000. Разработчики **Rally Masters** решили, впрочем, что это скучно и неинтересно. И придумали двухуровневые кольцевые трассы, на которых дорогу приходится делить вместе с соперником. При этом ваши пути с ним непосредственно не пересекаются, благодаря оригинальной структуре трассы. Мы видим противника, в принципе можем его обогнать, но столкнуться с ним, к примеру, невозможно. В этом есть всего один недостаток, о котором мы поговорим чуть позже, но, в целом, довольно оригинально. Наиболее интересны все же трассы, не замкнутые в кольцо. Пресловутые Trophy вызывают массу ассоциаций с Rally Championship 2000, они до-



## rating

| | | | |
|---|---|---|---|
| Дмитрий Эстрин | 7 | Статист в самом прямом значении этого слова. Приобретете вы его или проигнорируете, пожалуй, ничего от этого не изменится. | 26 |
| Сергей Амирджанов | 7 | У создателей Motorhead визуальный ряд всегда был на первом месте, – об игровом процессе никто не задумывался. Rally Masters – точное повторение истории. | |
| Максим Заяц | 7 | Люблю красивые игры, что до игрового процесса - уверен, его просто не успели вставить при разработке. | |
| Борис Романов | 5 | В меру красивая пустышка, которая просто никому не нужна. Полная и безоговорочная посредственность в самом худшем своем проявлении. | |

вольно интересны, разнообразны и относительно велики.

В конце концов, в гонке важно совсем другое. Какие трассы, сколько режимов, удобные ли менюшки – в сравнении с общим качеством игрового процесса это все ерунда. Главное для нас – динамика, ощущения, скорость... Признаться, первые две минуты я был в состоянии, которое впечатлительные люди называют восторгом. Простое, на первый взгляд, управление, эффектные заносы, какая-то агрессивная атмосфера поначалу произвели на меня весьма благоприятное впечатление. Спустя десять минут выяснилось, что все это мишура, маскирующая откровенные недоработки и глупейшие ошибки в игровом процессе. Невероятно раздражает отсутствие даже самой минимальной свободы передвижения в игровом процессе. Невидимые барьеры, в которые машина тыкается, уподобляясь слепому котенку, приводят в бешенство. Никаких экспериментов, никакого творчества, никакого индивидуализма – каждый поворот можно пройти только двумя способами. То есть правильно или неправильно. Стиль вождения, выбор маневра – таких понятий в **Rally Masters**, увы, нет.

То, что творение Digital Illusion суть прожженная аркада, у которой с симулятором нет почти ничего общего, будет понятно даже самому упертому кретину. Разработчики, конечно, сделали какую-то элементарную физическую модель, машину постоянно заносит, заносами теоретически можно управлять, но... Лично я предпочел бы, чтобы все было сделано значительно проще. Дело в том, что буквально все трассы в **Rally Masters** покрыты тонким слоем невидимого льда. Даже если происходящее на экране убеждает нас в том, что действие происходит на самом деле где-то в тропиках. Машину заносит везде, причем особенно сильно – там, где ее заносить по идее не должно. Теоретически мы можем как-то скорректировать траекторию движения, но практически это сделать невероятно сложно. А иногда невозможно. Нет, кроме шуток, на одной из трасс в **Rally Masters** я обнаружил поворот, повергший меня в глубокие метафизические размышления. Поворот был весьма крутой, длинный и вдобавок ко всему со спуском. Естественно, в первый раз машину занесло и даже перевернуло. Это, конечно, не совсем естественно, но все же. Мне захотелось отработать технику прохождения этого поворота, дабы не повторять ошибок в будущем. Как выяснилось, никаких ошибок не было. Десятки раз я безуспешно прогонял машину через проклятый поворот. До идиотизма доходить, конечно, не хотелось, но детское любопытство и профессиональное упрямство сделали свое дело. Вот, что я выяснил. Управляемым заносом поворот, в принципе, пройти невозможно. То есть, возможно, но, в результате, столкновения с ненавистным бортиком избежать не удастся. Настройки машины абсолютно ничего не дают. Единственный способ «правильного» прохождения поворота совершенно не типичен для аркадной гонки. Впрочем, и для нормального симулятора он тоже не типичен. Необходимо сбросить скорость, фактически остановить машину и дурацкими рывками, в несколько этапов, повернуть. При этом, прошу обратить внимание, компьютерный оппонент сие невразумительное препятствие проходит легко, непринужденно, а главное, быстро. Вот такая у нас физическая модель.

Надеюсь, что еще не отбил у вас желание знакомиться с **Rally Masters**, поскольку тонкости, связанные с управлением, реалистичностью и прочими глупостями, лучше всего просто игнорировать. Нервы целее будут. Кроме того, разработчики осчастливили нас такой графикой... Первый вопрос, который возник у меня как у несчастного обладателя средней во всех отношениях машины: «Почему ЭТО не тормозит?». Высокодетализированные модели автомобилей, кристально чистая графика, великолепные спецэффекты, и – игра не требует компьютера hi-end класса. Это удивляет, и, что характерно для **Rally Masters**, внушает доверие. Система деформации моделей машинок лично мне не понравилось. Очень много надуманного, искусственного и просто неправильного. Трассы сами по себе очень живописны, и даже весьма посредственный задний план не внушает привычного чувства гадливости. Восхищает ощущение скорости, испорченное, впрочем, как я уже говорил, физической моделью со странностями... Дождь, ночь и «прочие погодные эффекты» выполнены на твердую пятерку.

Все еще не можете решить, нужен ли вам **Rally Masters** или вы сможете прожить без него? На всякий случай прокомментирую официальный список features. 17 моделей машин – абсолютная правда, при этом машины отличаются друг от друга не только корпусами. 30 реальных водителей – возможно, фанатов раллийных гонок порадует возможность сделать Колина Макрея на трассе, но, вообще-то, ничего такого поражающего воображение в этом нет. 40 трасс – их действительно ровно сорок, они действительно все разные, но, к сожалению, Rally Masters никак нельзя назвать той игрой, которую стоит проходить только для того, чтобы посмотреть новые треки. 4 режима игры – особенно тут говорить не о чем. Это все равно, что обсуждать наличие интерфейса в главном меню или удобство управления курсорами на клавиатуре. Визуальная деформация корпуса машины в реальном времени – опять-таки радости от этого немного. 5 уровней сложности – полезная вещь в том смысле, что существует возможность хоть как-то упростить себе жизнь.

Что еще? Придется повториться – суперграфика. Ничего лучшего для демонстрации современных графических технологий на средненькой машинке не найти. Во всем остальном **Rally Masters** – статист. Что бы мы без них делали...

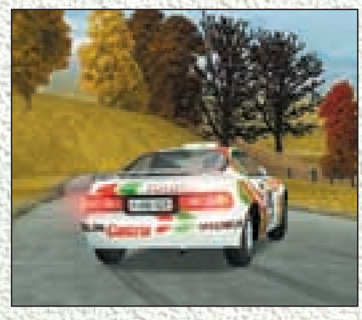














ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

# RPG ДЛЯ НЕБОЛЬШОГО ПРОВАЙДЕРА





В предыдущем номере мы рассказали о том, что существует немало бесплатных серверов The 4-th Coming — онлайновой ролевой игры, смеси Ultima Online и Diablo. Между прочим, такое развитие событий идет вразрез с планами разработчиков, ведь Vircom (www.vircom.com) предполагала выйти на рынок с новым и платным продуктом — готовым решением для Интернет-провайдеров и прочих владельцев серверов, желающих иметь собственный, постоянно существующий онлайновый мир и зарабатывать на нем деньги! Точно так, как это делают компании-монстры, владеющие Ultima Online, Everquest'ом или Asheron's Call'ом...

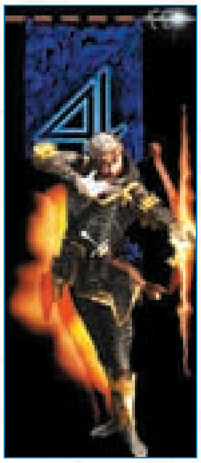
Для этого с конца 1998-го Vircom продавала и продает всем желающим лицензии на серверную часть The 4-th Coming (клиент доступен бесплатно), обеспечивая техподдержку и регулярные апгрейды.

Желающих оказалось немало, и сегодня список (см. http://www.t4cportal.com) серверов весьма и весьма внушителен. Более того, игра переведена на европейские языки, и владельцы локализованных версий получили эксклюзивные права в соответствующих странах Европы.

Тем не менее, явно коммерческая направленность проекта The 4-th Coming в последнее время куда-то отступает, и один за другим в Сети стали обнаруживаться бесплатные сервера этой игры! Некоторые — бесплатны лишь для абонентов конкретного провайдера, и это можно легко понять (борьба с конкурентами, скажем...), а вот другие — совершенно общедоступны...

Как же такое, несомненно, радостное для всех геймеров событие смогло произойти?

Мы попытались ответить на этот вопрос, побеседовав с Эдной Келли (Edna Kelly), владелицей как небольшой провайдерской компании из США, так и самого сервера T4C Gamers, рекомендованного нами для игр прошлый раз.



**GL: Сколько лет проекту T4C Gamers, и для чего, собственно, он запущен?**

**T4C Gamers:** Проекту уже два года! Первоначально он должен был служить дополнительным источником дохода нашего Интернет провайдера и использовать ресурсы, которые тогда простаивали.

**GL: Почему среди онлайновых игр для хостинга вы выбрали T4C, а не более привычные Quake/Unreal? Уж не потому ли, что сегодня это единственная многопользовательская RPG, для которой любой может легально купить лицензию? (В конце 1998-го GameLand подумывал о покупке исключительных прав на русскую версию T4C для России, но мы нашли это довольно дорогим удовольствием — что-то около $US 53000...)**

**T4C Gamers:** Что ж, по большому счету так оно и есть. Мой партнер и я обожаем онлайновые игры, и T4C — единственное, что доступно в этом жанре маленькому провайдеру. Однако мы немного схитрили, игру не «покупали», а только арендовали! Правда, с существенной ежегодной оплатой, но... как только проект окончательно будет завершен разработчиками. Пока же мы не платим ни цента...

**GL: Ваш сервер бесплатный. Большинство геймеров просто обожает такие проекты! Как вы находите средства на T4C? Реклама? Пожертвования? И кстати, всегда ли сервер будет бесплатным?**

**T4C Gamers:** Если честно, то мы не собирались запускать бесплатный сервер. Это была обычная инвестиция, доходы от которой, как ожидалось, вернут затраты и, как минимум, покроют текущие эксплуатационные расходы. Мы дебютировали как «платный» сервер в июле 1999-го, вскоре после того, как Vircom выпустил так называемый «Base Release». Увы, количество игроков немедленно и резко упало. Дело в том, что именно после этого апгрейда полезли наружу многочисленные баги. Главной была «дыра в памяти», она вызвала такой жуткий лаг, что играть стало фактически невозможно. Моя электронная почта оказалась полна жалоб... и поскольку в таком виде игра (со всей определенностью!) не была должного качества, мы прекратили брать плату и в декабре 1999 снова стали бесплатным сервером. С тех пор так оно и идет и будет продолжаться до того момента, как Vircom вновь потребует ежегодную плату за лицензию. Тогда и мы, в свою очередь, попросим у геймеров взносов для продолжения игры... и если пожертвования так и не покроют плату за лицензию, сервер будет закрыт, а все собранные деньги возвращены.

**GL: В Internet есть и другие бесплатные сервера T4C. Большинство использует модифицированную версию игры (например, вводят «нелегальные суперобъекты») или применяют тяжелые «правила смерти» (например, потеря 100% вещей при гибели персонажа и т.д.). У вас совершено стандартная версия. Вы принципиальный противник игровых модификаций и усложнения правил?**

**T4C Gamers:** Я полагаю, что мы лицензировали игру и таким образом полностью «оплатили» Vircom все заботы по программированию и



Сервер T4C Gamers находится в собственности NutHouse, небольшого местного Интернет провайдера из г. Порт Шарлотта, (Мексиканский залив) на западном побережье Флориды, примерно на полпути между Sarasota и Fort Myers.

NutHouse появился как местная BBS в январе 1994. Поэтому о себе компания говорит как «о старейшем поставщике онлайновых услуг округа». Возможно, звучит и не особенно внушительно, но в маленьком городке, где Internet бизнес монополизирован... местными газетами, это здорово помогает!

В то время как NutHouse принял первый звонок, Эдна Келли была владельцем и единственным оператором всех... 4 телефонных линий компании! Однако к осени 1995, у нее было уже около 100 абонентов и бессчетное число пользователей с ограниченным доступом.

К марту 1996-го бизнес разросся и на помощь Эдне пришел ее друг, тем более что помимо Интернета NutHouse активно занимается ремонтом компьютеров.

Сегодня, четыре года спустя, ремонт компьютеров ушел далеко в тень, полностью вытесненный провайдерским бизнесом. У компании пять линий T1 и модемный пул с более чем 100 входами. Шарлотта - город курортный, его население удваивается в осенне-зимний сезон. Точно также меняется и число абонентов. В этом августе у Эдны с приятелем их было более тысячи.

Заметьте, что со всем объемом работы, включая игровой сервер и ремонт компьютеров, Эдна и ее друг справляются вдвоем («...благодаря автоматизации всего и вся...»). На вебдизайн сил уже видимо не остается, «наш очень скучный website» желающие могут найти на http://www.tnh.net





Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru) :ЭКСПЕРТ

хорошей работе продукта. Сама я не имею навыков такого программирования или внесения изменений… и, кроме того, мне нравится игра такой, как она есть. Впрочем, без модификаций и у нас не обошлось! Мы добавили наш собственный «сюжет» (ввели светлых и темных лидеров, последователем которых может стать игрок — прим. Ред.), однако в пределах границ, указанных Vircom. Таким образом, наша точка зрения такова — мы полагаем, что любые серьезные изменения были бы нарушением контракта, который мы подписали.

**GL: Если у геймера есть диск с Ультимой Онлайн, он может бесплатно играть на многочисленных шардах (shard, бесплатный любительский эмулятор сервера UO) фанатов этой игры. Что вы думаете об этом, можно ли сравнить игру на шарде с бесплатным сервером T4C?**

**T4C Gamers**: Честно говоря, я никогда не играла на шардах, поскольку я полагаю это не слишком-то законным делом… Так что и сравнение провести не могу.

**GL: Давайте вернемся на ваш сервер. Как велико число активных игроков на T4C Gamers? Растет ли оно или уменьшается? Когда бывает наивысшая загруженность?**

**T4C Gamers**: К апрелю в этого года мы имели в базе данных приблизительно 500 игроков. Конечно, не все они — активные игроки, сервер-то бесплатный. Но бывали и худшие времена, когда активность падала почти до нуля (представьте такие дни, что никто не вошел в игру!). Случилась такая неудача потому, что игра была просто изувечена несколькими безответственными GM, которые предоставили своим друзьям абсолютно все доступные в T4C вещи и объекты. Мы уволили GM'ов, полностью удалили игру и ее базу данных и начали заново, с чистого листа. Сегодня в базе данных у нас 250 игроков, и большинство их с завидной регулярностью появляется в T4C. Максимальное число одновременно играющих геймеров колеблется около 30, и чаще всего это случается между 5PM и полуночью по Восточному Стандартному Времени.

**GL: Кто лучшие игроки на T4C Gamers и каковы их достижения?**

**T4C Gamers**: Из-за нашего хитрого внутреннего сюжета трудно сказать, кто лучший. Мы действительно видим несколько, без преувеличения, выдающихся Ролевых Игроков на нашем сервере. Если говорить о самых лучших, то это Malicore и Shad. Эти двое настолько хороши в RPG и так «срослись» с Вселенной T4C, что недавно мы пригласили их стать GM'ами на T4C Gamers.

### БЕСПЛАТНЫЕ СЕРВЕРА T4C В ИНТЕРНЕТЕ:

**Не модифицированная версия игры:**

Abyssnet http://www.abyssnet.com/
Tarl's Place http://patch.tarls.com/t4c/
Wizards Realm http://www.wizardsrealm.com/
T4C Gamers http://www.t4cgamers.com

**Модифицированная версия игры (новые предметы, навыки)**

eAcceleration http://www.superrapide.com/
Shadowscape http://www.thefourthcoming.com/

**Суперсложный сервер для hardcore геймеров (100%-ое изъятие вещей, денег и накопленного XP за смерть!!!)**

Chaos http://www.gamerealm.com/t4c/chaos.htm

**GL: А как насчет конфликтов? Были ли какие-то забавные случаи, связанные с игрой?**

**T4C Gamers**: Конфликты есть всегда! Постоянно кто-то ищет способ обмануть или «достает» других руганью или домогательствами. Мы разбираемся с такими типами быстро, твердо и без симпатий. Для начала вежливо просим прекратить нежелательное поведение, и если они этого не делают, что ж… таких горе-игроков выкидывают с сервера навсегда. Это — бесплатный общедоступный сервер, так что я абсолютно не должна волноваться о потере «клиента». Такая политика позволяет создать довольно мирную среду обитания для тех, кто пришел наслаждаться игрой.

**GL: Я иногда (очень редко) получал отказ на подключение к T4C Gamers. Каковы ваши аппаратные средства? Достаточно ли мощности сервера и полосы пропускания канала?**

**T4C Gamers**: Отказы случаются тогда, когда что-то «вырубается». В это время года во Флориде, где мы расположены, случается много серьезных гроз, что вызывает скачки и падения напряжения. В середине августа был приличный шторм, который «отключил» электроэнергию, оборвал телефонные линии… и наш T-1. Мы бездействовали приблизительно 6 часов, пока T-1 не был восстановлен. Также некоторые обновления по линии провайдера вызывают отключения сервера T4C на время перемещения оборудования. По большей части вся эта работа закончена. Игра идет на выделенном сервере AMD K6-3 450 с 384МБ ОЗУ… Естественно, предусмотрены источники бесперебойного питания, и вся эта «конструкция» подключена в полноценный канал T-1. При максимальной загрузке игрового сервера приходится использовать всю мощность оборудования и почти всю ширины полосы частот канала.

**GL: Как вам видится будущее T4C и UO-подобных игр?**

**T4C Gamers**: Я полагаю, что онлайновые игры в Internet не просто должны остаться. Они будут расти и развиваться и в размере, и в содержании. Не знаю, что там на повестке дня конкретно для T4C… Единственное, что я слышала — Vircom начал нанимать программистов для создания новой игры.

**GL: Знакомы ли вам российские разработчики игр и их продукты?**

**T4C Gamers**: Нет… я не слышала ничего о ваших игровых разработчиках или их программах. Правда я прежде всего Системный Оператор и каждый день завалена текущей работой, что не оставляет так уж много времени на развлечения. Но, определенно, хотела бы узнать побольше о России и играх, производимых там!

СИ-ONLINE

Таня ВИРЯСОВА tvir@ioc.ac.ru :ЭКСПЕРТ

# ИНТЕРНЕТ-БИБЛИОТЕКИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИГР

## Исследование выполнено по заказу «Страны Игр»

Вопрос «что и где искать геймеру в Сети?» актуален всегда. Мы уже неоднократно освещали эту тему (см. СИ #20(53), стр. 034-035, СИ # 09(66), стр. 028-029) и продолжаем знакомить вас с вариантами решения проблемы. Безусловно, большое подспорье оказывают специализированные серверы, так называемые «аннотированные каталоги» многопользовательских игр. Звучит заумно, но это полезные и информативные сайты, которые позволяют разобраться и не утонуть в море игровых ресурсов в Интернет.

Аннотированный каталог многопользовательских online-игр (Multiplayer games) - это Интернет сервер, содержащий большое собрание ссылок на online-игры, как правило, с подразделением по жанрам: Action, Strategy, RPG, Sport, Classics, Networks (Игровые сети) и т.д. Иными словами, это самая настоящая Интернет-библиотека. Главная ценность каталогов в том, что каждая ссылка на игровой сервер содержит небольшую аннотацию: условия оплаты (если сервер не бесплатный), системные требования к компьютеру, краткое описание игр, скриншоты, рейтинг сервера и т.д.

Каталогов игровых ресурсов в Сети великое множество, ведь каждый геймер мечтает создать собственный каталог любимых online-игр. Увы, далеко не у всех получается…

Классика жанра этого вида сетевых ресурсов - Multiplayer Dot Com www.multiplayer.com и Online Games Library www.oglibrary.com , а в Ru-Net'e - MPOGs. Multiplayer Online Games netgames.newmail.ru и MPOG по-русски www.mpog.spb.ru .

ЭКСПЕРТ: Таня **ВИРЯСОВА** *tvir@ioc.ac.ru*



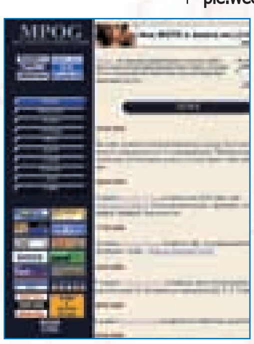
**Multiplayer Dot Com** *www.multiplayer.com* — один из старейших аннотированных каталогов в Сети. Он собирает ссылки на online-игры с 1996 года. Генеральное направление коллекции — именно многопользовательские игры (т.е. игры, в которых соперничают реальные люди). Ежедневно сервер посещают около 2 тысяч человек (уникальных посетителей!), а всего сервер получает примерно 25 тысяч запросов в день. Сайт постоянно обновляется и пополняется. Свыше 4 тысяч подписчиков сервера еженедельно получают по **e-mail** информацию о новых поступлениях и обновлениях. На многих поисковых машинах сайт **Multiplayer Dot Com** получает первое место при поиске по ключевому слову «**multiplayer**». Кроме именно игровых ссылок, сервер содержит массу другой полезной информации: о разработчиках многопользовательских игр, лигах, игроках и прочих околоигровых сетевых ресурсах.



**Online Games Library** *www.oglibrary.com* — самый крупный каталог игровых ресурсов в Сети. Содержит несколько сотен ссылок на **online-игры**. Очень качественный сайт по многим показателям: привлекательный дизайн, удобная навигация, многоуровневое деление по жанрам, подробное описание ссылок и постоянное, практически ежедневное обновление.




**MPOGs. Multiplayer Online Games** *netgames.newmail.ru* — лидер среди российских аннотированных каталогов многопользовательских игр. Первоначально сайт был создан летом 1998 года. Благополучно просуществовал полгода, а затем закрылся сервер **people.weekend.ru** (кто-то где-то опубликовал политический компромат), на котором располагался сайт **MPOGs. Multiplayer Online Games**. В настоящем виде сайт был выложен только зимой 2000 года. Официальная дата открытия обновленного сервера **MPOGs** 14 января 2000 года.



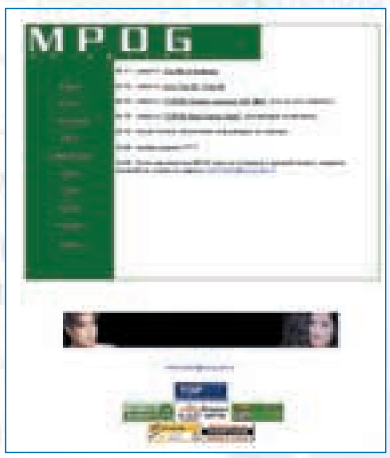
Создатель сайта — энтузиаст многопользовательских **online-игр** Андрей Архипов. Он заканчивает МАТИ, где обучается на экономиста. Свой сайт Андрей создает один (!) в свободное время, которого постоянно не хватает. Поэтому, если вы найдете на **MPOGs. Multiplayer Online Games** полезную для себя информацию (а в этом мы не сомневаемся!), то присылайте свои отзывы автору сайта.

Надо отдать должное Андрею Архипову, к работе над сервером он подходит ответственно. Сервер постоянно пополняется и обновляется. Недавно появился новый, уникальный для аннотированных каталогов, раздел — **Russian Servers**. Он посвящен многопользовательским online-играм в **RU-Net'e**. Ссылок здесь пока не так много, но приятно осознавать, что и в российской части Интернета уже есть некоторая альтернатива западным игровым серверам.

Славное дополнение к многопользовательским игровым ресурсам — раздел **Java** игр. Для своего сервера Андрей отобрал лучшие игры, написанные на **Java**. 2 игры были присланы самими авторами, остальные взяты на общедоступных серверах, все они freeware.

Сайт **MPOGs. Multiplayer Online Games** посещается пока не столь часто. В среднем бывает 30, максимум 100 посетителей в день. Надеемся, что вскоре эти цифры значительно возрастут, сервер буквально на глазах и вполне заслуженно повышает свою популярность.

**MPOG по-русски** *www.mpog.spb.ru* — еще один российский каталог многопользовательских игровых ресурсов. Сайт довольно информативный и подробный. Но, к сожалению, он давно не обновлялся, последние изменения и дополнения проводились в ноябре прошлого года. Поэтому сервер выглядит несколько недоработанным и заброшенным своими авторами.




Каждый из описанных выше каталогов содержит более сотни, а то и несколько сотен ссылок на многопользовательские игровые ресурсы в Интернет. Мы провели небольшой сравнительный анализ каталогов: кто богаче по числу описанных online-игр.

Выяснилось, что никто друг друга не повторяет, каждый аннотированный каталог уникален по-своему:

**Action**, **RPG**, **Спорт** наиболее полно (по числу ссылок) представлены на **Online Games Library** *www.oglibrary.com*,
**Strategy** — на **MPOG** по-русски *www.mpog.spb.ru*,
**Симуляторы**, **Классические** и **Карточные игры** — на **Multiplayer Dot Com** *www.multiplayer.com*,
**Networks** (Игровые сети) — на **Multiplayer Dot Com** *www.multiplayer.com* и **MPOGs. Multiplayer Online Games** *netgames.newmail.ru*,
ну а Русские серверы есть только на **MPOGs. Multiplayer Online Games** *netgames.newmail.ru*!

Более детальное изучение разделов **Networks** (Игровые сети) позволило выявить рейтинг популярности игровых серверов среди аннотированных каталогов.

Для наглядности введем понятие индекса цитирования сервера, который представляет собой частоту встречаемости ссылки на данный игровой сервера в различных каталогах. Вот как расположились Игровые Сети в нашем рейтинге по индексу цитирования от **1,0** до **0,5**.

Практически все просмотренные нами каталоги дают ссылки на следующие Игровые сети (индекс цитирования **1,0**):

*— Battle.Net www.battle.net*
*— BeZerk www.bezerk.com*
*— Engage Games Online www.gamesonline.com*
*— Heat www.heat.net*

Три четверти каталогов в разделе Игровые сети указывают следующие серверы (индекс цитирования **0,75**):

*— 2AM www.2am.com*
*— Game TV www.gametv.com*
*— Games Zone www.gameszone.com*
*— Igames www.igames.com*
*— The Internet Game Network igame.net*
*— Internet Gaming Zone www.zone.com*
*— InZomnia www.inzomnia.com*
*— iPlay Bompers www.iplay.com/bompers.htm*
*— Kali www.kali.net*
*— Mplayer www.mplayer.com*
*— Playlink www.playlink.com*

Следующие Игровые сети упоминаются лишь в половине просмотренных нами аннотированных каталогов многопользовательских игр (индекс цитирования **0,5**):

*— The Arena www.thearena.com*
*— Blip! www.theblip.com*
*— GameStorm www.gamestorm.com*
*— Kahn www.stargatenetworks.com*
*— Lighting Entertainment www.ltng.com*
*— MPG-Net www.mpgn.com*
*— Networkable Mac Games www.macledge.com/netgames/*
*— Nova World www.novalogic.com/novaworld/*
*— Oceanline www.oceanline.com*
*— Passport 2 www.passport2.com*
*— Ten www.ten.net*
*— Yahoo! Games play.yahoo.com/games/*

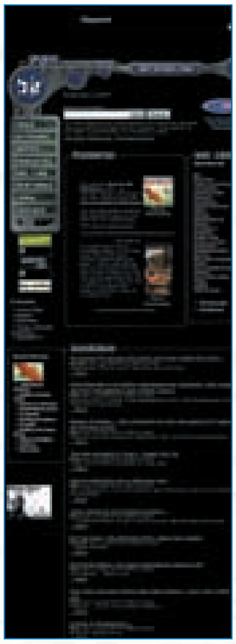
Серверы с индексом цитирования ниже **0,5** мы приводить не будем. Насколько верен наш рейтинг Игровых сетей — судить геймерам.

А вот еще несколько адресов серверов, представляющих собой коллекции ссылок на игровые ресурсы, которые мы не смогли строго отнести к классическим аннотированным каталогам многопользовательских **online** игр, но считаем их достаточно информативными и полезными.

**BetaZine** *www.betazine.com* — самый полный источник в Интернет по бета тестированию. Освещает почти все выходящие бета-версии игр. Обновление и пополнение сервера происходит практически ежедневно. Новости самые что ни на есть горячие. Если вы любитель бета тестирования, то ссылка на этот сайт обязательно должна быть среди Избранного.

**Free Games Online** *www.freegamesonline.com*. Сайт полностью посвящен бесплатным играм всех видов: **online**, **offline**, **shareware**, **freeware** или **multiplayer** (многопользовательские игры). Разработчики явно думали о широком круге пользователей —

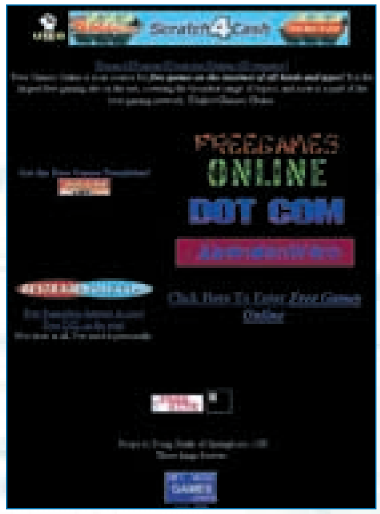
Таня ВИРЯСОВА tvir@ioc.ac.ru :ЭКСПЕРТ



сайт создан на 6 языках: английском (по умолчанию), испанском, французском, немецком, итальянском, португальском. Русскоязычной версии, к сожалению, пока нет.

Здесь собрана обширная информация о следующих видах бесплатных игр:

— **Emulators** (эмуляторы) — программы, которые позволяют запускать на вашем компьютере игры для старых консолей или компьютерных систем, например, **NES** или **Commodore 64.**
— **Shareware** (условно-бесплатные игры) — содержат различные ограничения, например, только часть игры. Имеют целью заинтересовать в покупке полной версии игры.
— **Freeware** — полностью бесплатные, свободно распространяемые игры.
— **Abandonware** — старые игры, которым больше 2-х лет и которые уже не продаются.
— **Qbasic** — игры, написанные на специальном языке **Qbasic**, обычно небольшие и компактные. Но для запуска требуют специального интерпретатора.




— **Text Adventure** (текстовые приключения) — старый тип игр, не требуют графики, содержат только текстовые описания. Обычно маленькие и компактные.
— **Online игры**. Этот класс игр подразделяется на Multiplayer (многопользовательские игры) и Java+Shockwave. В первом случае геймер играет online с другими людьми, а во втором случае игры не требуют загрузки, и в них можно играть прямо из браузера.
— **WebTV** совместимые игры.

Более подробно обо всех типах бесплатных игр см. СИ # 09(66), стр. 028-029.

**Multi-Player Online Gaming dot Com**
*www.mpog.com* . Сайт содержит обширную информацию по многопользовательским играм, как по уже продающимся, так и по еще только находящимся в разработке.

**Multiplayer Online Games Directory**
*www.mpogd.com* . Отличное руководство по многопользовательским играм в Интернет. Регулярно обновляется и пополняется. Большой серьезный раздел посвящен бета-версиям игр. Отдельной рубрикой выделены бесплатные игры.

**СИ**-*ONLINE*

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Анатолий ЯРЕМЕНКО (uff@zone.ru) :ЭКСПЕРТЫ


Авторы сайта UFF. Слева направо: Rufus aka Эрик Юргенсон; Ultimate aka Ярёменко Анатолий.

# ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ *RPG*-САЙТЫ *РУНЕТА*

**А** ты когда-нибудь жил другой жизнью? Хотел бы испытать приключения, которые запомнились бы на всю жизнь? Если — да, то ты должен знать, что такое FF...

Первоклассные RPG делают японские компании с мировыми именами — это всем известная истина. В частности SquareSoft является лидером и автором всемирно известной серии Final Fantasy. Наибольшей популярностью пользуются FF7 и FF8, а на пороге английская версия FF9. Есть и другие примеры идеальных культовых РПГ — Legend of Mana, Vagrant Story, Fallout1&2... называть можно бесконечно, поэтому остановимся. Такие игры очень сильно затягивают, и, сыграв однажды, понимаешь — оторваться уже нельзя.

Но, как и в реальности, здесь тоже есть проблемы. Порой сложно предпринять следующий шаг в жизни героев, попадаешь в тупик. А как трудно справиться с противником, который сильнее тебя во много раз? В эти моменты очень важно пообщаться с единомышленниками. Кроме того, все ролевики буквально вдоль и поперек напичканы секретами. Где искать помощь? Конечно, на ум сразу приходит — в Интернете! Но где именно? Вот об этом и речь...

Успешных любительских ролевых сайтов в Рунете не так много, если не сказать мало! Сегодня мы хотим рассказать об интернациональном проекте, полностью посвященном ролевым играм. Это Ultimate Final Fantasy, или UFF на www.uff.zone.ru.

Главная же интрига UFF — его владельцы никогда не видели друг друга лично!..

## КАК *ВСЕ* БЫЛО...

Идея своего сайта появилась после того, как **Ultimate**, пройдя **FF7**, решил найти отечественных поклонников **FF**. После долгих поисков был найден сайт, посвященный этой игре.

Увы, велся он плохо, свежей информации, кроме сообщений на форуме и редких новостей, не появлялось. **Ultimate** решил помочь и пополнил ряды разработчиков. Потом захотелось сделать что-то своё, лучше и интереснее. В итоге 26 марта 2000 года открылся сайт **UFF**. День за днем сайт рос, работы прибавлялось. Одному трудно уследить за всем, и в конце апреля к **Ultimate** присоединяется **Rufus**. На сайте стали появляться большие статьи-обзоры, появились новые рубрики: форум, чат, канал **UFF** открылся в **IRC**, стали проводиться конкурсы. Понятно, что на **UFF** есть все о **FF 6,7,8**, присутствует **FF Tactics**, есть раздел о новейшей **Final Fantasy 9**. В активной разработке — **Fallout2** и **Diablo2**.

## ВЛАДЕЛЬЦЫ *РЕСУРСА*

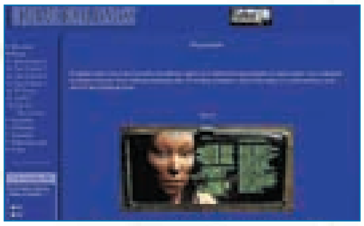
**Ultimate aka Ярёменко Анатолий**, 18 лет, живет в Кишиневе, столице Молдавии. Компьютер имеет срав-






**В любительском российском Интернете лидируют два сайта с чётким направлением на ролевые игры и с подробными рубриками по каждой. Первый - Ultimate Final Fantasy (www.uff.zone.ru), второй - FF Zone (www.ff.zone.ru). На данный момент активнее первый...**

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ**, Анатолий **ЯРЕМЕНКО** *(uff@zone.ru)*



Новая рубрика о Fallout2.

нительно недавно. После приставок (всех!) страсть к играм приутихла, и сразу решил заняться делом, т.е. **UFF**. Он отвечает за сайт, дизайн, программирование, рубрики и т.д. «Запомнил на всю жизнь, как проходил **FF7**, — говорит **Ulti-mate**. — Передо мной лежали самый первый номер журнала **Official Playstation**, ноябрьский и декабрьский номера Страны Игр (помню Лару, сидящую на обложке) — именно из них черпал крохи информации об этой РПГ...».

**Rufus aka Эрик Юргенсон**, 21 год, живет в Эстонии в маленьком городе Кивиоли. Его главное правило — ответственность и полное доверие друг к другу. Хобби — играть в ролевые игры, читать фэнтези, возиться с компьютером. «На меня можно положиться, мое главное правило — никакой лжи!» — утверждает **Rufus**.

Мы задали несколько вопросов необычному дуэту разработчиков **UFF**.

**GameLand aka Страна Игр (GL): Не мешает ли то, что вы живете далеко от друга?**

**UFF**: Честно говоря, общения в живую не хватает. Но, хотя Эстонию и Молдавию разделяют сотни километров, мы чувствуем себя так, будто живем рядом, понимаем друг друга с полуслова, тут повезло — сошлись характерами. Главное — взаимопонимание между людьми, тогда они могут говорить откровенно.

**GL: Что выделяет UFF среди массы других любительских проектов?**

**UFF**: Во-первых, свежие новости из вселенной ролевых игр, мы стараемся не стоять на месте, как происходит со многими сайтами. Во-вторых: всегда откликаемся на вопросы и предложения посетителей, ведь сайт делается для них. Все это взаимосвязано и выливается в одно большое желание — РАБОТАТЬ! Цель сайта — помочь начинающим геймерам-ролевикам, а также стать местом обитания заядлых профессионалов.

**GL: На какую публику рассчитывали, создавая сайт? Ведь не на каждой приставке выйдешь в Интернет!**

**UFF**: Интернет — не проблема, ведь «приставочники» могут посещать интернет-кафе, а многие владельцы компьютеров подключены к Сети. В итоге сайт и для первых, и для вторых. Кстати, это добавляет интереса в общении — не все игры есть на **PC** и наоборот... Мы пытаемся угодить и тем, и другим. Надеемся, это получается. Самое главное — делать сайт с родным русским юмором и интересными статьями. Мы стараемся работать лучше и учимся на ошибках. Главное желание — чтобы пользователи чувствовали себя как дома. И многие приходят к нам со своими проблемами и радостями. Мы радуемся вместе с ними, помогаем по мере своих сил. Люди всегда ищут что-то новое, и мы стараемся помочь им в этом.

**Успешных, обходящихся без спонсоров любительских сайтов в Рунете совсем немного! А уж ресурсы, посвященные приставочным ролевикам и вовсе большая редкость. Тем загадочнее бурный старт RPG проекта Ultimate Final Fantasy. Но главная интрига UFF в ином - его владельцы не только никогда не видели друг друга, они даже ни разу не разговаривали между собой!..**

**GL: Были ли проблемы в жизни сайта?**

**UFF**: Если говорить о проблемах, то вначале это был хостинг. Ну а главная — воровство информации. Был вопиющий случай — вплоть до копирования наших **html-кодов**! Причем люди даже не понимали, что они делали! Защита информации — слабое место во всем Рунете. Второстепенная проблема — оплата Интернета. Ведь на **UFF** не зарабатывается ни копейки, а там, где мы живем, приходиться платить за телефон больше, чем за услуги провайдера. Выходит, что мы тратимся на свой сайт. Теперь о приятном... К концу июля счетчик показал цифру 10000. А в начале июня мы запустили викторину на звание лучшего знатока игр **FF7&8**. В конце августа победитель получил скромный подарок от **UFF**.



Форум фанатов, где можно оделиться интересной информацией и просто поболтать.

**GL: Вас только двое. Наверное, еще один член команды не помешал бы?**

**UFF**: Острой необходимости пока нет. Человека нужно хорошо узнать, прежде чем его имя появится в графе авторов. Чтобы не получилась, что на сайте 5-6 человек, а работают только 1-2 (это пример из жизни). Конечно, неплохо было бы иметь еще авторов, но это должны быть люди с желанием работать, которые не скиснут через месяц-другой.

**GL: Много ли у вас конкурентов? Как складываются отношения с ними?**

**UFF**: Если говорить о конкурентах с точно таким же направлением, то он всего один — это сайт **FF.Zone** (**www.ff.zone.ru**). Они старше нас. Раньше мы были в тесном контакте, теперь каждый сам по себе. У обоих сайтов — постоянные посетители, это ничуть не мешает ни нам, ни им. Очень жаль, что форум — это все, что обновляется на **FF.Zone** — там много талантливых людей.

Еще можно назвать множество небольших сайтов, которые просто... существуют. Это и **Travel Incorporated** на **ag.ru** — здесь одно время кое-что обновлялось, теперь все под толстым слоем пыли. Недавно наткнулись на сайт **games.agava.ru**. Там тоже есть кое-что о **Final Fantasy**, но не более. Убедитесь сами — введите в поисковике «**Final Fantasy**», а потом пройдитесь по найденным ссылкам — на первых местах стоят сайты, не относящиеся к великому сериалу, просто они когда-то упомянули это название, а на первое место их выводит высокая посещаемость других разделов.

Мы не утверждаем, что мы — лучшие. Мы лишь стремимся к этому, а посетители сами решают, кто лидер. А потому — говорите нам о недостатках, высказывайте пожелания — этот сайт для вас! Кстати, мы стараемся выполнять многие запросы. Например, поступило предложение о создании раздела об **FF6**. Через неделю раздел был готов. Мы хотим знать, что нужно читателям, чтобы рационально использовать силы и время.

**GL: Что вы хотели пожелать нашим читателям напоследок?**

**UFF**: Очень хочется, чтобы люди были более разборчивы в играх и не тратили время на недостойные экземпляры. По собственному опыту знаю, как жалеешь потерянного времени и денег на какое-то очередное барахло. На **UFF** вы всегда сможете найти описания игр, их критику, советы и многое другое. Милости просим!

**СИ-ONLINE**

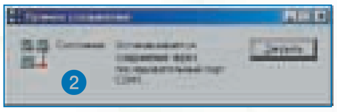
ЭКСПЕРТ: **GBPP** *(gbpp@mail.ru, ICQ: 77409079)*

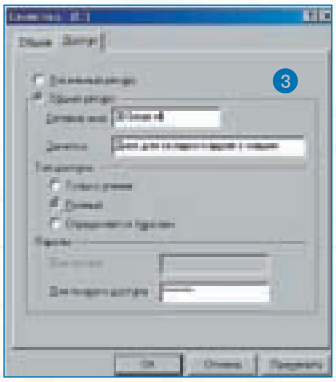
# МУЛЬТИПЛЕЙЕР ЗА 100 РУБЛЕЙ.
## Проект AtLINtis

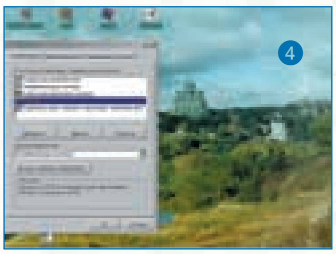
**Н**у, кто будет спорить, что связь правит миром?! Наверное, никто, но не связь в глобальном понимании станет предметом нашего обсуждения. Гораздо практичнее в нашей рубрике поговорить о средствах соединения «думающего железа».

Что доступно на данный момент для связи с другом? Не так много, хватит пальцев на одной руке. Модулятор-демодулятор? Да этот прибор, в просторечии — модем, осуществляет весьма неторопливую связь по телефону. При наших АТС (а большинство пока — аналоговые) нормально поиграть в современные









❶Успешное пингование партнера - залог хорошей связи.
❷Нумерация портов на машинах может не совпадать.
❸Соперник должен быть полностью открыт перед вами!
❹Соединение по кабелю многие игры воспримут как локальную сеть.

многопользовательские игры удается редко.

Затем LAN: Local Area Network, или просто сеть. Удобно, быстро, практично, но, увы, довольно дорого и достаточно сложно в установке...

Интернет? Yes! Как много в этом слове для сердца русского слилось! В комментариях не нуждается. Но на просторы Сети мы чаще всего попадаем через тот же модем и отнюдь не бесплатно! Конечно, мы слышали, что есть **ISDN**, **DSL**, спутниковая, инфракрасная связь, — увы, это чистой воды экзотика, исключительная редкость на территории бывшего СССР.

Зато в России есть рукастые умельцы, «новые Кулибины», создающие собственные устройства для коннекта. Хотите — верьте, хотите — нет, но одни товарищи смастерили подобный «девайс» из обычных лазерных указок (**http://gw-el.lipetsk.su/~vk/ str/laser.htm**).

Но нам бы хотелось чего-то еще более простого и доступного. Такая вещь есть! Называется по-разному: **link**, «шнурок», кабель 0-модемный или **Direct connect**, в конце концов! Стоит около сотни рублей, продается во всех компьютерных фирмах, связь между компьютерами устанавливает посредствам их последовательных портов.

У «шнурка» есть и недостатки, прежде всего — его длина, т.е. около десяти футов (простите за пристрастие к английской системе измерения, один фут равен 30,5 см). Но эти десять футов себя полностью окупают. К такому заключению я пришел после многодневного нонстоп тестирования.

Идея осуществить сей прожект пришла в компьютерном клубе после очередного «спуска наличных» в количестве пятидесяти рублей. Нехитрые арифметические подсчеты показывали окупаемость проекта в течение двух с половиной часов. Через некоторое время, после просто-таки титанических усилий, растраченных на многочисленные пробы и последующее устранение ошибок, вовсю закипели баталии в **StarCraft**, **TS**, **Q3A**, **UT** и пр.

Проект **AtLINtis** (по аналогии с уже несуществующем клубом **AtLANtis**) заработал!

## ТЕХНИЧЕСКАЯ *ЧАСТЬ*

**Внимание!** С помощью одного шнура возможно соединение только двух компьютеров!

На самом деле все достаточно просто — в последний раз на монтаж оборудования и наладку связи у приятеля дома ушло всего-то десять минут. Но прежде чем собирать в одном месте технику, проведите осмотр ваших железно-кремниевых питомцев. У каждого должен быть свободен любой из последовательных **COM** портов (**com 1** или **com 2**), при этом не обязательно, чтобы на соединяемых машинах нумерация портов совпадала.

В нашем случае свободными оказались порты **com 1** на первом и **com 2** на втором.

## НЕМНОГО *О* РАЗЪЕМАХ

Разъемы у шнура бывают четырех типов: папа-9, мама-9, папа-25, мама-25. Разъемы-папы — с палочками, а разъемы-мамы — с дырочками (не по-нашему, соответственно **male** и **female**). Число показывает количество этих самых дырочек и палочек.

Смотрим, что там у компьютера. Обычно это папа-9 или -25. У нас оказались разъемы папа-9 и папа-25. Поэтому пришлось приобретать универсальный 0-модемный кабель, который несколько дороже обычного. Если же на компьютерах разъемы совпадают, то можно купить обыкновенный 0-модемный кабель, не забыв назвать продавцу тип разъема.

## ТЕПЕРЬ *НАСТРОИМ* СИСТЕМУ

Для начала выполните цепочку **Пуск>Панель управления>Сеть.** Среди сетевых компонентов должны быть: пакет протоколов «**TCP/IP**» на обоих компьютерах, «**Служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft**» и «**Клиент для сетей Microsoft**» (в принципе, служба и клиент нужны только для доступа к папкам одной из машин).

Если оные по какой-либо причине отсутствуют, то установите их, нажав кнопку «**Добавить**». Теперь выделите **TCP/IP** и жмите «**настройка**». IP адрес должен быть указан явным образом: **169.254.0.1** (**169.254.0.2** на другой машине), маска подсети у всех одинаковая: **255.255.255.0**. Распознавание **WINS** (вкладка «**Конфигурация WINS**») — отключено.

Осталось установить программу «**Прямое кабельное соединение**». Для этого опять зайдите в панель управления и щелкните на ярлыке «**Установка и удаление программ**». Откройте вкладку «**Установка Windows**» и найдите искомую программу в составе раздела «**Связь**».

## СДЕЛАЕМ *ПАПКИ* ОБЩЕДОСТУПНЫМИ

Запускайте на компьютерах «**Прямое кабельное соединение**» и далее следуйте инструкциям настройщика. Ведомым следует сделать компьютер со «**Службой доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft**». Прежде чем начинать крушить товарища в Квейк, можете сделать доступными некоторые его папки. Зачем? Ну, например, для установки пэтчей или ботов, хранящихся на одной из машин...

А делается это очень просто. Если после установки службы доступа компьютер был перезагружен, то для открытия к общему пользованию папки, целого диска или принтера достаточно лишь щелкнуть на ресурсе (к примеру, в Проводнике) правой кнопкой мыши и выбрать в появившемся pop-up меню раздел «**Доступ**». Там установить этот ресурс как общий.

Теперь все готово к работе.

## ПОСЛЕДНИЕ *ШАГИ*

Запустите на машинах программы соединения, нажмите кнопки и немного подождите: машины «найдут» друг друга, а затем ведущий попытается отыскать доступные для него ресурсы (папки, диски и принтеры) соседа. Если их нет, то выскочит страшная мессага, содержание которой можно выразить тремя словами — доступные ресурсы отсутствуют.

Не дергайтесь, просто жмем «**Отмена**» и сворачиваем (но не закрываем!) окна — дело уже в шляпе.

## ИГРАЙТЕ *КАК* МЫ, *ИГРАЙТЕ* БОЛЬШЕ *НАС!*

Любопытствующие товарищи могли заметить, что в некоторых играх при настройке мультиплейера в меню выбора типа соединения присутствует **Direct connect** (он же **Nullmodem**). Встречается очень редко, как, в общем-то, и модем.

Но это не значит (как и в случае с модемом), что список доступных для него игр скуден и невыразителен! Не зарываясь в подробностях, лишь скажу, что полученный коннект есть подобие обыкновенной компьютерной сети, а для игр — это и вовсе брат-близнец. Так что смело пускайте любые игрушки, поддерживающие **LAN/Network**.

Из личного опыта посоветую **Diablo** (**Must play**), **NOX**, **Quake3/UT**, **Codename: Eagle+patch**, **Starcraft**, **TS**, **AoE2**, **SiN**.

Экспериментаторы могут поиграть в **Vampire Redemption** в режиме Гейм Мастера и поиздеваться над товарищем, устроив ему импровизированный **Mortal Combat**.

**P.S.** ...Вот и закрыт проект **AtLINtis-5**, самый последний, самый удачный, я буду вспоминать о нем как о «золотой поре» в моей игровой жизни, ведь именно тогда я добился того, что хотел: бесплатного, качественного, простого и динамичного мультиплейера. Любите игры, играйте и экспериментируйте!

**СИ-*ONLINE***

## ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ И МЕТОДЫ ИХ УСТРАНЕНИЯ

**Проблема:** В игре при выборе хоста не находится сервер приятеля.
**Решение:** Чаще всего это возникает при неправильной настройке TCP/IP. Для начала вызовите через меню Windows сеанс Ms-Dos (Пуск>Выполнить) и введите ping [IP адрес подключенного компьютера], связь должна быть установлена, а пакеты - проходят. Повторите процедуру со своим IP-адресом. Если ответ от него (Reply from...) что-то вроде bytes=32 time<10ms TTL=128, то все O.K. Если же выявилась ошибка (как у нас), то попробовать устранить ее можно переустановкой пакета TCP/IP. В ином случае воспользуйтесь утилитой NBTSTAT и IPCONFIG (тоже в сеансе MS-DOS).

**Проблема:** Не удается установить соединение.
**Решение:** В 90% случаев причиной является неправильное подключение кабеля. Убедитесь, верно ли выбран порт, туда ли воткнули шнур, присутствуют ли все необходимые сетевые компоненты (см. выше).

**Проблема:** Ничего не помогло!..
**Решение:** Самый радикальный метод устранения всех проблем - переустановка системы на «чистый диск». Если и это не спасло, то, видимо, неполадки закрались в железо. Например, на моем старом компьютере приказал долго жить порт COM 2. Пришлось идти в мастерскую. В любом случае в качестве последней надежды можете написать о вашей беде мне или Dolser'у...

# MARVELous!



**Иногда полезно возвращаться к какой-нибудь интересной теме по мере того, как меняются ситуации, разоряются или взлетают мегакорпорации, в журналах появляются десятки и сотни сенсационных материалов, ну а время неуклонно расставляет все по своим местам. Несколько месяцев назад, когда летний кинобум еще только начинался, мы представили вам миниобзоры самых многообещающих проектов денежно-хитового лета, и вот теперь, когда практически вся эта волна наконец-таки пронеслась бурлящим потоком по переполненным кинотеатрам, настало время подвести кое-какие итоги.**



Прежде всего, и это, наверное, самое удивительное, Mission: Impossible 2 отнюдь не стала новыми "Звездными Войнами". Кино получилось не слишком напрягающим, чрезмерно красивым, но столь же богатым на сюжетную бессмыслицу, что и последние эпизоды "Бондианы". Впрочем, это скорее вина многочисленных авторов сценария, нежели мастера картинки Джона Ву, который и в MI2 отработал невероятно профессионально. Из других сюрпризов финишной таблицы первой половины сезона можно отметить чрезвычайно успешное выступление ленты Gladiator, по достоинству оцененной даже американцами (в Европе по сборам "Гладиатор" практически во всех странах на первом месте, далеко обставляя MI2), и суперстарт пародии на сериал "Крик" под названием Scary Movie, собравшей по иронии судьбы больше, нежели сам







пародировавшийся объект. Милее всего тот факт, что сам Уэс Крэйвен снимал первую серию "Крика" под рабочим названием Scary Movie, так что сами теперь гадайте, какое из названий удачнее. Небольшой спад интереса к "компьютерным" фильмам показал не слишком яркий старт диснеевского "Динозавра", который заранее считался настоящим денежным мешком. Впрочем, может быть дело в том, что Dinosaur является собственным, внутренним проектом Disney, не имеющим отношения к предыдущим работам Pixar: Toy Story и Bug's Life, которые, собственно, и положили начало буму CG-мультиков на экранах. Другой большой анимационный проект, отвратительно рекламировавшийся, но почти шедевральный, Titan A.E. с треском провалился, даже наполовину не окупив своего бюджета, - пожалуй, это самое печальное летнее событие. В прошлом году то же самое произошло с великолепным фильмом Iron Giant, вообще признанным чуть ли не лучшим анимационным фильмом десятилетия, - впрочем особенной пользы это не принесло. Единственная радость - режиссер Iron Giant Брэд Берд ушел в Pixar, где вместе с Джоном Лассетером (создателем Toy Story и всех прочих фильмов Pixar) сейчас заканчивает триллер Monsters, Inc, выход которого назначен на первую половину будущего года.

Если же попытаться выделить из всех летних фильмов тройку лидеров, то по моим ощущениям она выглядит следующим образом: на третьем месте Mission: Impossible 2, на втором - X-Men (о нем подробный рассказ чуть ниже), а на первом - так и не превзойденный никем Gladiator Ридли Скотта. И поскольку двух участников этой троицы вы уже прекрасно знаете и наверняка не раз уже видели в кинотеатрах, "темной лошадкой" для российского зрителя остается лишь загадочный X-Men с его комиксовыми корнями. Премьера фильма назначена в России на конец октября, ну а мне удалось посмотреть его (причем дважды) заранее, так что буду рад поделиться кое-какими впечатлениями.



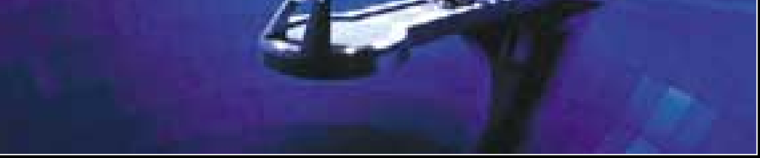
## X-Men: The *Movie*

| | |
|---|---|
| Студия: | 20th Century Fox/ Marvel Comics |
| Режиссер: | Bryan Singer |
| Звезды: | Patrick Stuart, Ian McKellan, остальные малоизвестные |
| Бюджет: | около $ 80, 000, 000 |
| Сборы в США: | $ 155, 000, 000 |
| Дата выхода в России: | 23 октября (возможно, будет перенесена на 16 октября) |

Первое, что приходит в голову геймеру после произнесения магических слов Marvel и X-Men, - это, конечно же, рисованные двухмерные драки, которые Capcom с радостью штампует вместе с крупнейшей компанией по производству комиксов. Создается впечатление, что фильм по лицензии X-Men должен быть таким же ярким, пестрым и несуразным, какими, собственно, и являются марвеловские комиксы. Максимум реалистичности, который только можно вообразить, воплощается в чем-то типа Batman, который тоже в свое время чрезвычайно удачно посредством студии Warner и Тима Бертона перекочевал со страниц комиксов. Создателей фильма по X-Men такая "рисованная" картинка совершенно не устраивала - им нужен был летний блокбастер, что-то очень похожее (и главное, способное повторить успех) на суперфильм 1997 года под названием Men in Black. MIB, кста-

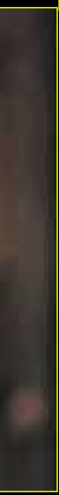
**Герои фильма выглядят абсолютно не так, как их показывают в комиксах (причем иногда до полной неузнаваемости), обладают невиданными ранее чертами характера, проделывают странные трюки.**

F – фантастика ☠ – триллер ♥ – мелодрама ☺ – комедия



ти, также вырос из комиксов, так что возможность такого реалистичного подхода к работе над лицензией была ребятами из Fox вполне осознана. X-Men - это типичный "героический" фильм, в котором основной упор сделан вовсе не на происходящие события и не на сюжет, а на чрезвычайно ярких и запоминающихся персонажей.





Все же действие фильма направлено на то, чтобы как можно лучше раскрыть характеры, вызвав массу эмоций. Ничего нового в подобном подходе нет - все фильмы по комиксовым героям придерживаются того же подхода, однако, пожалуй, лишь в X-Men в результате нам удалось получить нечто большее, нежели имелось в оригинале. Герои фильма выглядят абсолютно не так, как их показывают в комиксах (причем иногда до полной неузнаваемости), обладают невиданными ранее чертами характера, проделывают странные трюки. Поскольку фильм не базируется ни на одной из книжек комиксов, а, скорее, является своеобразной их предысторией, персонажей в фильме намного меньше, чем включает в себя Вселенная X-Men, но это, думается, дело поправимое, ведь успешная первая серия гарантированно перерастет в сериал. Сценаристы X-Men прекрасно поработали над марвеловским материалом, представив на наш суд весьма занимательную историю, которую, в отличие от большинства подобных фильмов, никак не расскажешь в двух словах. Даже суть замечательного "Гладиатора" с легкостью заключается в примитивную фразу "Бывший римский генерал, ставший гладиатором, мстит плохому императору за убийство друга, жены и сына". Однако же все-таки попытаемся что-то прояснить. В недалеком будущем выясняется, что мутации вызывают не только физические и умственные уродства, но и могут наделять человека уникальными способностями. Кого - возможностью управлять погодой, кого - лазерами вместо глаз, удивительно быстрой регенерацией или уникальной способностью принимать облик любого существа, ну и так далее. Мутантов становится все больше и больше, обычные люди их боятся и пытаются оградить себя от общения со страшными существами, вплоть до самых радикальных методов (читай - до принятия в Конгрессе особого закона, ограничивающего права мутантов). Не все спокойно и в среде самих мутантов - многие из них считают, что единственным выходом из ситуации является война, другие же полагают, что можно найти способ жить с обычными людьми мирно. Первыми верховодит чрезвычайно сильный мутант Magneto, способный манипулировать с любыми железными предметами и субстанциями - от растворения сантиметровых стальных решеток до раскурочивания железнодорожных вагонов. Группу же "пацифистов" возглавляет некий Professor X, наделенный паранормальными психическими способностями (его играет Stewart), который открыл частную школу для мутантов, где он старается развить их способности и дать им возможность нормально существовать во враждебном мире. Другой же частью школы профессора является сверхсекретная база, оснащенная по последнему слову техники, которую Professor X построил вместе с Magnetto (главная фишка заключается в том, что они старые друзья). Благодаря этому несложному ходу все действие фильма приобретает некий дополнительный подтекст. Все происходящее - битва титанов. Не герои выбирают себе сторону, на которой сражаться, а главные противоборствующие персонажи сами подыскивают себе подходящих мутантов. Все остальное - проза жизни. Остается лишь отметить великолепную игру Hugh Jackson'a, ответственного за отточенный образ главного героя Wolverine (стальной скелет с гигантскими лезвиями между пальцев и способностью быстро регенерировать, плюс дурной характер, вечно мрачное настроение и дурацкая привычка попадать в неприятности), и великолепные атмосферные съемки. Кого конкретно за это благодарить, не знаю, однако шестое чувство подсказывает, что имя режиссера Брайана Сингера мы услышим еще не раз. Не то что бы сенсация уровня "Матрицы", но весьма заметное достижение...

**Фильмы '2000, собравшие в прокате США более $100 миллионов**

| | |
|---|---|
| **1. Mission: Impossible 2** | **216** |
| **2. Gladiator** | **185** |
| **3. Perfect Storm** | **179** |
| **4. X-Men** | **155** |
| **5. Scary Movie** | **150** |
| **6. What Lies Beneath** | **143** |
| **7. Dinosaur** | **136** |
| **8. Erin Brockovich** | **125** |
| **9. Nutty Professor II** | **117** |
| **10. Big Momma's House** | **116** |
| **11. Patriot** | **112** |
| **12. Chicken Run** | **104** |

P.S. Настоятельно рекомендую сходить на X-Men в хороший кинотеатр с Dolby EX для достижения максимального эффекта...

–мультфильм –боевик –исторический

ЭКСПЕРТ: Роман **ПОДОБЕДОВ** *(www.ut.ee/~romka)*

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

# ЧТО *ТАКОЕ* OpenGL



## Введение

Сейчас трехмерные изображения можно увидеть везде, начиная от простых компьютерных игр и заканчивая системами моделирования в реальном времени. Раньше, когда трехмерная графика существовала только на суперкомпьютерах, не было единого стандарта в области графики. Все программы писались с «нуля» или с использованием накопленного опыта, но в каждой программе реализовывались свои методы для отображения графической информации. С приходом мощных процессоров и графических ускорителей трехмерная графика стала реальностью для персональных компьютеров. Но в то же время производители программного обеспечения столкнулись с серьезной проблемой — это отсутствие каких-либо стандартов, которые позволяли писать программы, независимые от оборудования и операционной системы. Одним из первых таких стандартов, существующий и по сей день, является **OpenGL**.

**OpenGL** — это графический стандарт в области компьютерной графики. На данный момент он является одним из самых популярных графических стандартов во всем мире. Еще в 1982 г. в Стенфордском университете была разработана концепция графической машины, на основе которой фирма **Silicon Graphics** в своей рабочей станции **Silicon IRIS** реализовала конвейер рендеринга. Таким образом была разработана графическая библиотека **IRIS GL**. На основе библиотеки **IRIS GL** в 1992 году был разработан и утвержден графический стандарт **OpenGL**. Разработчики **OpenGL** — это крупнейшие фирмы-разработчики как оборудования, так и программного обеспечения: **Silicon Graphics, Inc.**, **Microsoft**, **IBM Corporation**, **Sun Microsystems, Inc.**, **Digital Equipment Corporation** (DEC), **Evans & Sutherland**, **Hewlett-Packard Corporation**, **Intel Corporation** и **Intergraph Corporation**.

**OpenGL** переводится как Открытая Графическая Библиотека (**Open Graphics Library**), это означает, что **OpenGL** — это открытый и мобильный стандарт. Программы, написанные с помощью **OpenGL**, можно переносить практически на любые платформы, получая при этом одинаковый результат, будь это графическая станция или суперкомпьютер. **OpenGL** освобождает программиста от написания программ для конкретного оборудования. Если устройство поддерживает какую-то функцию, то эта функция выполняется аппаратно, если нет, то библиотека выполняет ее программно.

Что же представляет собой **OpenGL**? С точки зрения программиста **OpenGL** — это программный интерфейс для графических устройств, таких как графические ускорители. Он включает в себя около 150 различных команд, с помощью которых программист может определять различные объекты и производить рендеринг. Говоря более простым языком, вы определяете объекты, задаете их местоположение в трехмерном пространстве, определяете другие параметры (поворот, масштаб...), задаете свойства объектов (цвет, текстура, материал...), положение наблюдателя, а библиотека **OpenGL** позаботится о том, чтобы отобразить все это на экране. Поэтому можно сказать, что библиотека **OpenGL** является только воспроизводящей (**Rendering**) и занимается только отображением 3Д объектов, она не работает с устройствами ввода (клавиатуры, мыши). Также она не поддерживает менеджер окон.

**OpenGL** имеет хорошо продуманную внутреннюю структуру и довольно простой процедурный интерфейс. Несмотря на это, с помощью **OpenGL** можно создавать сложные и мощные программные комплексы, затрачивая при этом минимальное время по сравнению с другими графическими библиотеками.

В некоторых библиотеках **OpenGL** (например, под **X Windows**) имеется возможность изображать результат не только на локальной машине, но также и по сети. Приложение, которое вырабатывает команды **OpenGL**, называется клиентом, а приложение, которое получает эти команды и отображает результат, — сервером. Таким образом можно строить очень мощные воспроизводящие комплексы на основе нескольких рабочих станций или серверов, соединенных сетью.

## Основные возможности OpenGL

Что предоставляет библиотека в распоряжение программиста? Основные возможности:

** Геометрические и растровые примитивы. На основе геометрических и растровых примитивов строятся все объекты. Из геометрических примитивов библиотека предоставляет: точки, линии, полигоны. Из растровых: битовый массив(bitmap) и образ(image).*

** Использование В-сплайнов. В-сплайны используются для рисования кривых по опорным точкам.*

** Видовые и модельные преобразования. С помощью этих преобразований можно располагать объекты в пространстве, вращать их, изменять форму, а также изменять положение камеры, из которой ведется наблюдение.*

** Работа с цветом. OpenGL предоставляет программисту возможность работы с цветом в режиме RGBA (красный-зеленый-синий-альфа) или используя индексный режим, где цвет выбирается из палитры.*

** Удаление невидимых линий и поверхностей. Z-буферизация.*

** Двойная буферизация. OpenGL предоставляет как одинарную, так и двойную буферизацию. Двойная буферизация используется для того, чтобы устранить мерцание при мультипликации, т.е. изображение каждого кадра сначала рисуется во втором (невидимом) буфере, а потом, когда кадр полностью нарисован, весь буфер отображается на экране.*

** Наложение текстуры. Позволяет придавать объектам реалистичность. На объект, например, шар, накладывается текстура (просто какое-то изображение), в результате чего наш объект теперь выглядит не просто как шар, а как разноцветный мячик.*

** Сглаживание. Сглаживание позволяет скрыть ступенчатость, свойственную растровым дисплеям. Сглаживание изменяет интенсивность и цвет пикселей около линии, при этом линия смотрится на экране без всяких зигзагов.*

** Освещение. Позволяет задавать источники света, их расположение, интенсивность и т.д.*

** Атмосферные эффекты. Например, туман, дым. Все это также позволяет придать объектам или сцене реалистичность, а также «почувствовать» глубину сцены.*

** Прозрачность объектов.*

** Использование списков изображений.*












## Дополнительные библиотеки OpenGL

Несмотря на то, что библиотека OpenGL (сокращенно GL) предоставляет практически все возможности для моделирования и воспроизведения трехмерных сцен, некоторые из функций, которые требуются при работе с графикой, отсутствуют в стандартной библиотеке OpenGL. Например, чтобы задать положение и направление камеры, с которой будет наблюдаться сцена, нужно самому рассчитывать модельную матрицу, а это далеко не все умеют. Поэтому для OpenGL существуют так называемые вспомогательные библиотеки.

Первая из этих библиотек называется GLU. Эта библиотека уже стала стандартом и поставляется вместе с главной библиотекой OpenGL. В состав этой библиотеки вошли более сложные функции, например, для того чтобы определить цилиндр или диск, потребуется всего одна команда. Также в библиотеку вошли функции для работы со сплайнами, реализованы дополнительные операции над матрицами и дополнительные виды проекций.

Следующая библиотека, также широко используемая — это GLUT. Это также независимая от платформы библиотека. Она реализует не только дополнительные функции OpenGL, но и предоставляет функции для работы с окнами, клавиатурой и мышкой. Для того чтобы работать с OpenGL в конкретной операционной системе (например, Windows или X Windows), надо провести некоторую предварительную настройку, и эта предварительная настройка зависит от конкретной операционной системы. С библиотекой GLUT все намного упрощается, буквально несколькими командами можно определить окно, в котором будет работать OpenGL, определить прерывание от клавиатуры или мышки, и все это не будет зависеть от операционной системы. Библиотека предоставляет также некоторые функции, с помощью которых можно определять некоторые сложные фигуры, такие как конусы, тетраэдры, и даже можно с помощью одной команды определить чайник!

Есть еще одна библиотека, похожая на GLUT, называется она GLAUX. Это библиотека разработана фирмой Microsoft для операционной системы Windows. Она во многом схожа с библиотекой GLUT, но немного отстает от нее по своим возможностям. И еще один недостаток заключается в том, что библиотека GLAUX предназначена только для Windows, в то время как GLUT поддерживает очень много операционных систем.

Существуют и другие дополнительные библиотеки для OpenGL. Все они добавляют что-то свое или ориентированы на какую-то платформу. Например, существует такая библиотека, как GLX — это расширение для X Windows, позволяющее использовать в X Windows OpenGL. GLX предоставляет не только локальный рендеринг, но и рендеринг по сети.

## Альтернативы OpenGL

Хотя библиотека OpenGL и считается одной из лучших библиотек как для профессионального применения, так и для игр, у нее существуют и конкуренты.

Одним из главных конкурентов считается Direct3D из пакета DirectX, разработанный фирмой Microsoft. Direct3D создавался исключительно для игровых приложений. Если сравнивать эти две библиотеки, то нельзя сказать, что одна из них лучше, а другая хуже, у каждой библиотеки имеются свои особенности. Например, если сравнивать их в плане переносимости программ с одной платформы на другую, то Direct3D будет работать только на Intel платформах под управлением операционной системы Windows, в то время как программы, написанные с помощью OpenGL, можно успешно перенести на такие платформы, как Unix, Linux, SunOS, IRIX, Windows, MacOS и многие другие. А вот в плане объектно-ориентированного подхода OpenGL уступает Direct3D. OpenGL работает по принципу конечного автомата, переходя из одного состояния в другое, совершая при этом какие-то преобразования. Еще одним преимуществом Direct3D является поддержка дешевого оборудования, OpenGL же поддерживается не на всех графических картах, но для профессиональных ускорителей OpenGL является стандартом де-факто. И еще. OpenGL легче, чем Direct3D, для изучения основ графики, OpenGL можно применять, например, для начального изучения трехмерной графики.

GLide до недавнего времени тоже являлся довольно широко используемым стандартом для игровых приложений. Этот стандарт создала фирма 3Dfx, и библиотека GLide создавалась исключительно для видеоускорителей фирмы 3Dfx Voodoo и была оптимизирована исключительно под них. GLide является более низкоуровневым по отношению к OpenGL и по своим командам похож на него. GLide мало чем отличается от OpenGL по своим возможностям, за исключением некоторых функций, которые специально предназначались для Voodoo ускорителей. Но, к сожалению, 3Dfx отказалась от этого стандарта, передав его в руки разработчиков открытого программного обеспечения.

Есть еще несколько библиотек, среди них можно отметить Heidi. Heidi это библиотека или, даже лучше сказать, драйвер для визуализации трехмерных сцен, используемый только в 3D Studio Max и только под Windows NT.

Стоит также отметить совместную разработку двух гигантов — Microsoft и Silicon Graphics в области стандартизации компьютерной графики. Этот проект носит название Fahrenheit и сейчас находится в стадии разработки.

## Заключение

Заканчивая вводный рассказ про OpenGL, хочется подвести некоторые итоги. Итак, OpenGL представляет собой единый стандарт для разработки трехмерных приложений, сочетает в себе такие качества, как мощь и в то же время простоту. Мультиплатформенность позволяет без труда переносить программное обеспечение с одной операционной системы в другую. OpenGL предоставляет вам в распоряжение всю мощь аппаратных возможностей, которые вы имеете на данном компьютере, и при написании программ вам не нужно будет беспокоиться о конкретных деталях используемого оборудования, за вас побеспокоится драйвер OpenGL. OpenGL прекрасно подходит как для профессионалов, так и для новичков в области компьютерной графики.

**СИ-ЖЕЛЕЗО**



Сергей Дрегалин

# AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

## ATTILA THE HUN

### 1. The Scourge of God

В двух словах о сюжетной части, чтобы получить представление, за что боремся и на что напоремся. Выступаем мы за Атиллу, наиболее известного предводителя гуннов. Вся его жизнь прошла в постоянной организации и проведении набегов на великую Римскую Империю, где он крушил, ломал, убивал, но главное — получал признание в виде звонкой монеты. Короче говоря,





Атилла — веселый парень, который в первую же минуту знакомства проявит себя как братоубийца... Но обо всем по порядку.

Стартовые задания первой миссии просты — сохранить целым и невредимым Атиллу, разделаться с его братом Бледой, после чего вернуться в лагерь и сообщить о «трагическом инциденте, произошедшем во время охоты». Порешить брателлу чужими руками (а точнее, клыками) будет проще простого — заманите его поближе к дикому кабану, посмотрите на стычку, после чего спешите с «дурной новостью» к поселению. По прибытию произойдет первое военное столкновение — на Аттилу нападут мятежные лучники. Уничтожьте их при помощи своей верной конницы и начинайте готовиться к военному походу. Рядом с вами расположились три противника, двоих из которых необходимо уничтожить для успешного завершения миссии. На западе обосновались монголы (вообще-то, их правильнее называть скифами, но будем придерживаться игровой терминологии), на востоке — персы, а на юге — византийцы (и вновь следуем предложенной терминологии). Есть большой соблазн поскорее разделаться с южными и западными соседями, так как персы отделены большим проливом, а также располагают грамотной обороной. Но это только на первый взгляд.

Попробуйте осуществить следующий план — временно забудьте об экономике (отправьте имеющихся крестьян на добычу ресурсов — и хватит), после чего соберите все военные силы и отправляйтесь в поход на южан. Разгромить их будет несложно, а вот пользы это принесет множество. В лагере византийцев содержатся пленные гунны и разведчик монголов. Как только ребята будут освобождены, отправляйтесь на переговоры к монголам — они будут столь благодарны, что немедленно заключат мирный договор и в качестве благодарности преподнесут дань. Потом сгоните к лагерю десяток лошадей, ошивающихся вокруг вашего поселения, что увеличит армию на столько же лучников — неплохой обмен, верно?

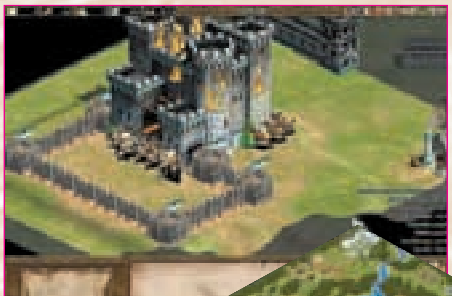
Остальное — дело техники. Форсируйте развитие экономики и готовьте армию к походу. Однако не торопитесь развязывать военную кампанию, а лучше дождитесь, когда в атаку ринутся союзники-монголы. Вдвоем вы легко уничтожите персов, несмотря на их хваленую оборону.

### 2. The Great Ride

Грабим. Разрушаем. Безжалостно забираем все ресурсы в качестве дани... Вот она, жизнь настоящего гунна!

Итак, прежде чем обосноваться на новом месте и собрать силы для удара по основному врагу — римлянам, необходимо добыть ресурсы для возведения лагеря. Поэтому придется провести несколько рейдов на ближайшие поселения, в каждом их которых необходимо уничтожить определенное сооружение (или сооружения), чтобы жители поняли серьезность ваших намерений и безропотно отдали ресурсы.

Первым делом отправляемся на восток и громим лесопилки. Древесиной мы теперь обеспечены. Потом возвращаемся к месту старта и начинаем экспансию на юг. В первом поселении, которое окажется на пути, уничтожьте ратушу — это добавит в ваши походные склады некоторое количество единиц еды. Еще южнее находится город с пленными рыцарями-гуннами — освободите их, подобравшись с востока, после чего разгромите крепость. Несмотря на внушительный вид и грозные





орудия, крепость не может атаковать тех, кто вплотную приблизился к ее стенам. Поэтому отведите на безопасную дистанцию лучников и направьте в атаку рыцарей и гусаров.

Последнее поселение расположено немного восточнее. Когда оно будет выжжено, под вашим командованием окажется пара крестьян — завершающий штрих карты возведения собственного лагеря. Начните строительство армии, параллельно исследуя лес в центральной части карты. Там вы натолкнетесь на скифских женщин, которые предложат вам интересный обмен — шесть крестьян на открытие дороги на север. Соглашайтесь, так как шесть крестьян, если говорить языком сугубо меркантильным, это 300 единиц еды, а взамен вы получите целую стаю волков (около полутора десятков), а также — и сие есть главное — отряд взрывников (Petard). Очень полезный дар, так как команда взрывников без труда разнесет первую линию обороны римлян.

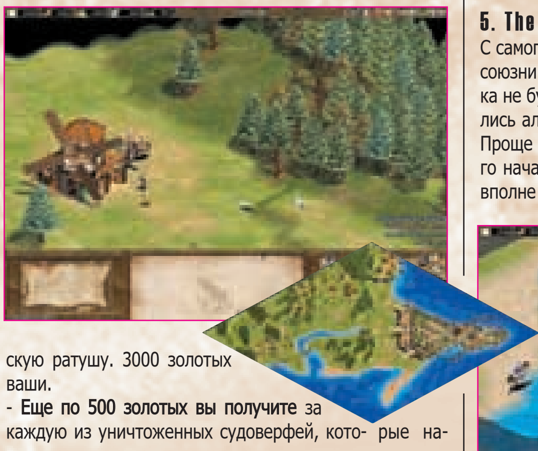
Дальнейшие действия укладываются в классическую схему — пришел, увидел, победил...

### 3. The Walls of Constantinople

Ваша задача — скопить 10.000 единиц золота. Казалось бы, что может быть проще? Ан нет, не надейтесь быстренько разработать несколько месторождений. Звонкую монету вы будете получать исключительно за уничтоженные сооружения и подразделения. Ну а ниже представлен полный перечень потенциальных источников дохода:

- **Лагерь в северной части карты**. Отправляйтесь туда как можно быстрее, покуда противник не отстроил

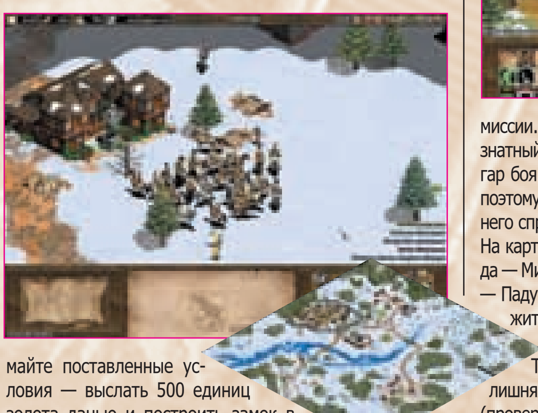
мощную линию обороны и не натренировал многочисленную армию. Для атаки достаточен отряд из пятка конных воинов — уничтожайте стены и сносите городскую ратушу. 3000 золотых ваши.



- **Еще по 500 золотых вы получите** за каждую из уничтоженных судоверфей, которые находятся рядом с северным лагерем.
- **На юго-западе припрятаны** от посторонних взоров два артефакта. Если доставить их в храм, то это начнет приносить небольшой доход — медленно, но верно.
- **Чуть восточнее находится речушка**, по которой движется караван. Уничтожить. Еще 500 золотых в вашу казну.
- **Двигаясь по маршруту каравана на запад**, вы доберетесь до города Филиппополиса. Уничтожение городской ратуши принесет 3000 чистого дохода золотом, уничтожение рынка — еще 500 единиц золота, а уничтожение судоверфи — еще 500 единиц. Похоже, такса у ваших работодателей строго фиксированная...
- **Отловите торговое судно**, за уничтожение которого получите 500 единиц золота.
- **Итого 9000 единиц золота чистыми** + постоянный приток прибыли от артефактов. Если вдруг понадобится дополнительный источник ресурсов — отыщите храм в центральной части карты.

### 4. A Barbarian Betrothal

С самого начала поставьте экономику на военные рельсы. Необходимо как можно быстрее запастись золотом и камнями, а также построить несколько тяжелых артиллерийских орудий и с десяток конных воинов. С этим отрядом отправляйтесь на юго-запад и громите ратушу Бургундии. После такого решительного наступления противник начнет лепетать о мирном договоре. Худой мир всяко лучше доброй ссоры, поэтому принимайте поставленные условия — выслать 500 единиц золота данью и построить замок в указанном месте на карте.



Теперь военно-политическая ситуация стала более благоприятной — двое против двоих. Причем оставшиеся противники совершенно неравнозначны по части оборонительного потенциала — Орлеан обладает солидной армией и эшелонированной защитой, в отличии от своего скромного союзника. Начните со слабейшего, соберите оставшиеся на развалинах храма артефакты, подготовьте МНОГО конных воинов (причина будет ясна чуть позже) и приступайте к штурму Орлеана.

Победа? Как бы не так — едва последний противник падет под вашим натиском, на помощь прибудет римская армия (с запада). Столкновение лоб в лоб здесь совершенно не подходит, поэтому соберите войска у своего поселения и дождитесь, пока противник не разделится на несколько относительно небольших отрядов. Тогда приступайте к быстрому уничтожению разгулявшегося врага — вот тут-то и пригодятся быстрые кавалькады.

### 5. The Catalaunian Fields

С самого начала у вас будет верный и могущественный союзник — остготы. Правда, и в противниках недостатка не будет: западнее от вашего поселения расположились аланы, на севере — римляне, на юге — вестготы. Проще всего разделаться с последними, причем с самого начала миссии, благо имеющихся военных ресурсов вполне достаточно. С оставшимися противниками такой номер не пройдет, поэтому подготовьтесь к более затяжным и масштабным сражениям.



Затягивать с наступлением нельзя.

Враг не дремлет и создает мощную армию. Так что поскорее доберитесь до технологического уровня, при котором можно строить паладинов (Imperial Age) — и вперед, к победе. Никаких особенных комментариев — осталась лишь тактика и еще раз тактика.

### 6. The Fall of Rome

Берегите Аттилу! Посадите его в городскую ратушу, и пусть он даже носа оттуда не показывает до самого финала миссии. Конечно, он знатный воин, но в разгар боя его могут уничтожить, поэтому лучше не рисковать. И без него справимся.



На карте хорошо видна диспозиция противника. Два города — Милан и Акилия — прикрывают центральный бастион — Падую. Начальных войск вполне хватит, чтобы уничтожить любое из поселений-буферов, тут уж действуйте по своему усмотрению (мы напали на Милан). Только действуйте осторожно и с расстановкой, лишняя поспешность может стать причиной провала (проверено)!

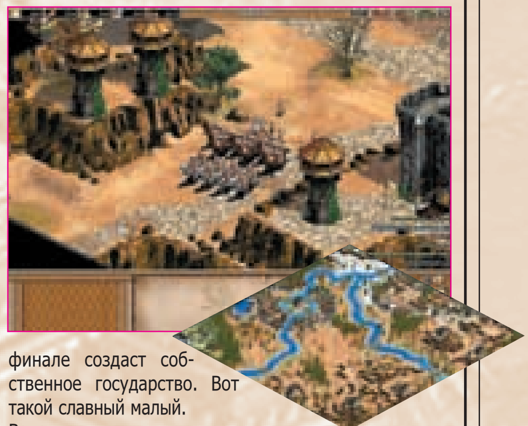
Параллельно необходимо вести добычу ресурсов и развивать экономику. Желательно в очень скором времени после разгрома первого города начать атаку и на второй. Затем можете относительно спокойно развиваться, не жалея времени и средств. Падуя хорошо укреплена, но захватить ее будет вполне реально. Дерзайте.

После победы Аттилу вызовет лично Папа Римский. Вытаскивайте храбреца из ратуши и ведите на аудиенцию. Ничего с ним не случится.

## EL CID

### 1. Brother Against Brother

В двух словах введем вас в курс дела. Эль Сид (это прозвище от арабского «саид» — господин) по большому счету знатная политическая проститутка, отличный воин и неподражаемый стратег. На протяжении кампании он будет менять своих господ словно перчатки, а в финале создаст собственное государство. Вот такой славный малый.



В начале этапа вас ждет довольно продолжительная скриптовая сценка — не нужно проявлять наказуемой инициативы, а просто следуйте распоряжениям. В конечном счете перед вами обозначат следующие задачи: сохранить жизнь Сида и уничтожить Альфонсо (брат короля Санчо, вашего покровителя).

Берите все войска и двигайтесь к центру карты, где находятся ваши союзники. Первым делом отыщите деревеньку, затем два отряда солдат (западнее, у самой границы карты, и южнее), а также небольшое поселение монахов (на западе).

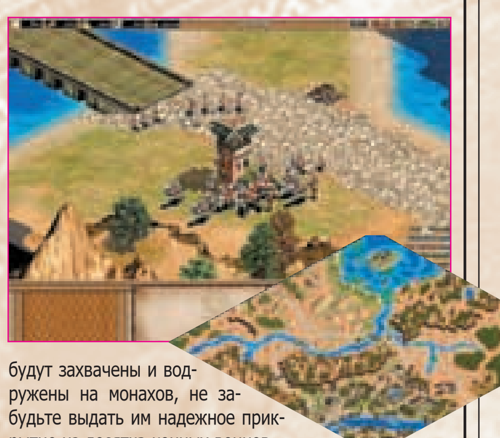
Возведите городскую ратушу и ждите поощрения в виде дополнительных ресурсов от Санчо. Развив в достаточной степени экономику, приступайте к строительству армии. Затем отправляйтесь к замку Альфонсо и сравняйте его с землей. После падения бастиона Альфонсо немедленно сдастся и покорно будет выполнять все ваши приказы. Отведите пленного к Санчо — это и будет финалом миссии.

### 2. The Enemy of my Enemy

Первая часть миссии будет достаточно ненавязчивой — двигайтесь на северо-восток, пока не встретите некого Мотамида. Разговор с этим малым будет достаточно интересным, однако мы не будем его излагать по причине ограниченного объема статьи.

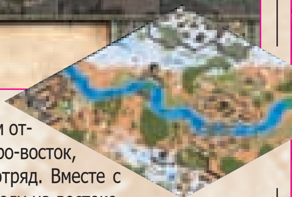
Неподалеку вы найдете корабль (подарок Мотамида), на котором необходимо добраться до одинокого острова в северо-западной части сектора (см. карту). Поговорите с местным обитателем по имени Имам, после чего приступайте к строительству базы. Лучшее место — восточная часть карты, где густые леса оставляют всего лишь два узких прохода к внешней территории. С точки зрения обороны — лучшего места не найти.

Ваша новая задача — вернуть четыре артефакта Имаму (отшельник с острова). Ныне артефакты находятся у мятежников, которые обосновались на юге, причем в самых разных уголках города. Короче говоря, нужно уничтожить врагов — а это не более чем вопрос времени... Да, и вот еще что. Когда артефакты будут захвачены и водружены на монахов, не забудьте выдать им надежное прикрытие из десятка конных воинов.



### 3. The Exile of The Cid

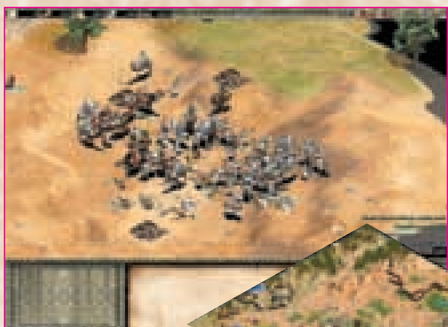
Насыщенный этап, где потребуется изрядно попутешес-

твовать. Первым делом отправляйтесь на северо-восток, где вас будет ждать отряд. Вместе с ним двигайтесь к проходу на востоке.
Двигайтесь далее на восток, пока не доберетесь до лагеря противника. Уничтожьте его и продолжайте путь, взяв курс в южном направлении, где находится подкрепление... Очень нужное подкрепление, надо сказать.
Объединенными силами разрушьте замок и двигайтесь к Сарагосе, которую штурмуют силы некого Беранжера. Остановить осаду относительно не сложно, а главное, не забудьте уничтожить мастерскую по производству осадных орудий (Siege Workshop).
Стройте собственное поселение, после чего быстренько создайте конную армию. Под ее прикрытием подведите к одиноко стоящему замку на западе и уничтожьте обитель Беранжера. Вуаля, миссия успешно закончена.

### 4. Black Guards

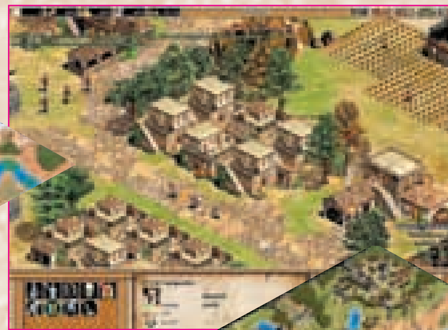
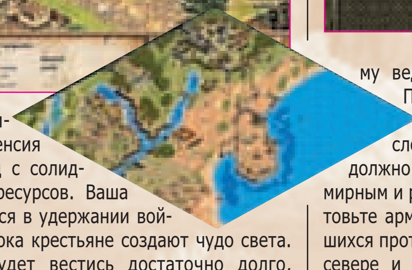
Двигайтесь прямиком за посланником — он выведет отряд к Альфонсо, которого вот-вот отправят к праотцам. Помогите коронованной особе и отправляйтесь к поселению, расположенному на северо-западе.



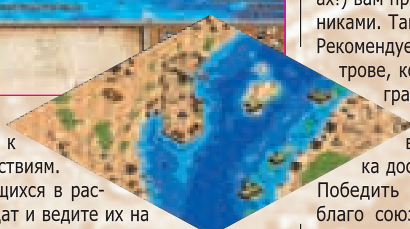

Отыщите мечеть (см. карту), к которой приведите Сида и жреца. После этого для вас совершенно бесплатно проведут исследования всех «религиозных технологий».
Достаточно развившись, переходите к заключительной части операции — уничтожению шести судоверфей противника. Сделать это с помощью сухопутных войск КРАЙНЕ сложно, так как придется прорывать мощнейшую линию обороны, чтобы добраться до вожделенных сооружений. Поэтому будем действовать изящнее и хитрее.
Возьмите несколько крестьян, а также небольшое прикрытие и проведите отряд по дороге, ведущей на юго-восток. Будьте осторожны и не забредите во вражеские города, которые располагаются по обе стороны от тракта. Вам необходимо выбраться к прибрежному плато, где находятся два месторождения — золота и камней. Постройте пару судоверфей и приступите к созданию флота, попутно добывая ресурсы. Когда на воду будет спущено порядка двух десятков кораблей, то уничтожение судоверфей противника станет очень простой задачей — со стороны моря эти сооружения совершенно беззащитны.

### 5. King of Valencia

Самая оригинальная и яркая миссия кампании. Двигайтесь на юго-восток по направлению к переправе. Там вас будет поджидать небольшой отряд, с которым вы без особого труда расправитесь. Сразу за переправой находится город, на который ринутся войска старого знакомого — Беранжера. Не пытайтесь защитить город — это бесполезно! Соберите всех крестьян и воинов, которых встретите на пути (получится смешанный отряд из 10-12 человек) и, не теряя времени, спасайтесь бегством.

Новым пристанищем станет Валенсия — крупный город с солидными залежами ресурсов. Ваша задача заключается в удержании войска Беранжера, пока крестьяне создают чудо света. Строительство будет вестись достаточно долго, поэтому позаботьтесь о создании полноценной линии обороны. Обязательно держите наготове быстрый отряд конников, который сможет перехватывать и уничтожать вражескую тяжелую артиллерию.

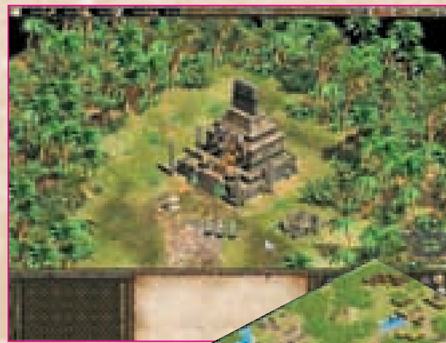
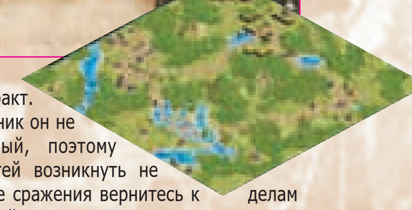
### 6. Reconquista

Сразу переходите к решительным действиям. Берите всех имеющихся в распоряжении солдат и ведите их на северо-запад, к развивающемуся поселению врага. После тотального разгрома противника скачите в южном направлении и уничтожьте второй лагерь.
Теперь необходимо отвоевать морские пространства. Отправляйте все имеющиеся суда по руслу реки и выносите первым делом все судоверфи, а затем и все сооружения, которые окажутся в радиусе досягаемости корабельных орудий.
Разделавшись с последним противником на западном побережье, подготовьте флот, который уничтожит островные бастионы врага. После этого готовьте десант, который захватит восточное побережье, на котором обосновался Юсуф — ваш основной противник. Но прежде чем нанести решающий удар, произведите зачистку территории с моря.

## MONTEZUMA

### 1. Reign of Blood

Монтесума... Легендарный император ацтеков, великий завоеватель Мексики. Гроза испанцев. Жертва религии и собственных амбиций.
Задание первой миссии звучит крайне миролюбиво — захватить четыре храма и четыре артефакта. Казалось бы, что может быть проще? Но не тут-то было. Чтобы справиться с заданием, придется изрядно повоевать.
Посмотрите на карту. Два ближайших храма находятся около западного тракта, на юго-востоке и на северо-западе. Добраться до них не составит труда, так как они совершенно не охраняются. А вот далее начинаются определенные трудности, читай — сражения.
Для начала необходимо уничтожить врага, к которому ведет тракт.

Противник он не опасный, поэтому сложностей возникнуть не должно. После сражения вернитесь к делам мирным и развивайте свое поселение. После чего готовьте армию и выступайте походом на двух оставшихся противников, города которых расположены на севере и северо-востоке карты. Когда они будут уничтожены, дорога к последним двум храмам будет открыта. Точнее, частично открыта — храм в западной части карты отделен от основной территории рекой. Поэтому, чтобы добраться до него, необходимо построить судоверфь и транспортный корабль.

### 2. The Triple Alliance

Отыщите союзников, которые перейдут под ваше начало, как только вы выберетесь к «желтому» и «фиолетовому» поселениям. Между ними находится храм, куда необходимо привести десяток воинов-ягуаров — это сделает их более сильными.
Когда к вам прибудет корабль с четырьмя крестьянами, приступайте к строительству поселения. Сразу возьмите на заметку, что в скором времени (увы и ах!) вам придется воевать со своими бывшими союзниками. Такова цена данного слова...
Рекомендуем сразу начать добычу ресурсов на острове, который расположен около юго-восточной границы карты. А вот основное поселение лучше всего строить где-то глубоко на востоке — и от потенциального противника достаточно далеко, и подходов мало.
Победить общего противника будет несложно, благо союзники (ПОКА еще союзники) способны

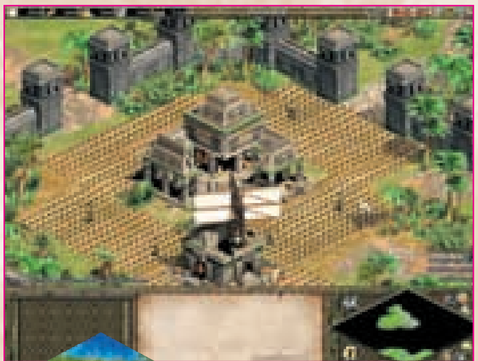



справиться с ним и самостоятельно. Наша задача — не столько помогать в текущем сражении, сколько готовиться к новой войне. Сгоняйте тибушеты и конные войска к городам «пока»-союзников, и как только общий враг падет, немедленно выносите центральные сооружения бывших участников альянса. Подло, но это подлость в обмен на подлость...

### 3. Quetzalcoatl

Ваш основной противник — испанцы. Они будут вести достаточно агрессивную политику, постоянно тревожа вас и ваших союзников военными рейдами. Го-

товьте глухую оборону и развивайтесь. О союзниках не беспокойтесь — все равно им суждено пасть под натиском горячих испанских парней...
Далее сценарий предусматривает два варианта развития — либо вынести всех испанцев, либо выкрасть десять лошадей. Второй вариант изящнее и проще, особенно если использовать верную тактику.
Посмотрите на карту. Два загона лошадей находятся в восточной части карты. Добраться туда можно через





лес, идущий вдоль юго-восточной границы, благо она не патрулируется войсками вражины. Подведите к границе тяжелую артиллерию и вынесите башни, а также часть защитных стен. После этого вихрем врывайтесь в город и уводите лошадей. Пять минут на все про все, и испанцы выбывают прямо с финишной прямой.
После блестящей операции останется лишь разделаться с союзниками испанцев. On Guard!

### 4. La Noche Triste

Время! Время ограничено, поэтому действуйте максимально быстро, не отвлекаясь на ненужные стычки.





Соберите всех союзников, прогулявшись вдоль границы к южной части карты. Двигайтесь к месту начала миссии, а затем немного вперед, где располагается транспортный корабль. Не поддавайтесь соблазну перейти водные просторы через мост — он надежно охраняется и не предоставляет свободы для маневра. Так что воспользуйтесь услугами транспортного судна.
Двигайтесь вдоль границы карты на северо-восток. Захватите при помощи священника несколько крестьян и переходите по мосту, ведущему на юго-восток. Чуть восточнее находятся несколько транспортных кораблей рядом с судоверфью. Погрузите войска и отчаливайте к юго-восточным берегам, где находится дружественный лагерь — храм, несколько домов и богатые месторождения ресурсов.
Как можно быстрее (время!!!) постройте следующую армию — четыре тяжелых артиллерийских установки и два-три десятка конных всадников. Подтяните эту армаду к чуду света врага (северо-восток центрального города, добраться лучше всего на транспортных кораблях) и приступайте к его целенаправленному уничтожению. Конники должны защищать трибушеты. На другие сооружения и войска противника не обращайте внимания — у вас одна цель, которая приведет к победе.

### 5. The Boiling Lake

Под вашим началом окажется полноценный город, который осталось лишь, что называется, немного оттюнинговать. Помимо этого необходимо развивать добычу ресурсов, в частности, организовать поход на полуостров (к нему можно добраться по болотным тропам), где находятся изрядные запасы золота.
Доберитесь до северо-восточной и западной границ карты — там будут загоны с лошадьми и повозками. Если всю эту ораву пригнать к собственному замку, то ваша армия пополнится конными войсками и артиллерией. Правда, вызволить их будет не так-то просто, так как противник позаботился об обороне данных территорий.

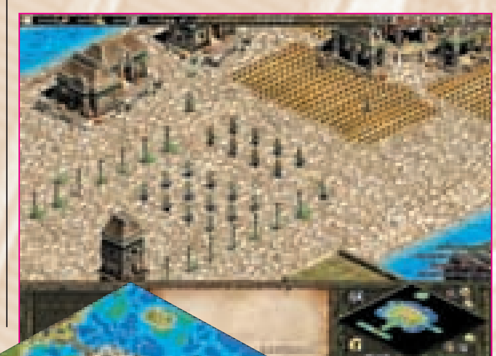




Проводите исследования, стройте армию, готовьтесь к походу на северные укрепления врага. Атаковать укрепления лучше всего с северо-западного направления, так как там нет сторожевых постов.

### 6. Broken Spears

Знакомые места, не правда ли? Вот только вся разница в том, что под вашим началом будет город весьма внушительных размеров — настоящая цитадель и надежный оплот. Первым делом приступите к добыче ресурсов. Местные месторождения золота оставьте в качестве стратегического запаса и отправьте партию крестьян на северо-восток, к острову с рудниками «презрен-





ного металла». Совершите вылазку на северо-запад, где обосновалась колония испанцев. Нападение должно проводиться при поддержке с моря, причем сухопутные войска должны быть высажены морским десантом, а не штурмовать укрепления с моста. Двигайте войска вдоль границы на запад, где находится еще одна база противника. Разделаться с ней будет несложно, особенно если вы проведете зачистку с моря.
После этого останется последняя база, расположенная на юге... Но она не станет серьезным препятствием на пути того, кто одолел полтора десятка миссий трех кампаний лучшей стратегической игры всех времен и народов.
Удачи!

# ОКЕАН ЕЛЬФОВ

Наталья Васильева

## СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ

1 За пределами поселения, которое очерчивается границами в виде небольших цветных кубиков, можно строить только три здания — шахты, судоверфи и гавани. Шахты строятся на месторождениях, а судоверфи и гавани на берегах. Все остальные должны быть построены в пределах городской черты.

2 Рыболовная лодка становится доступной для строительства после возведения гавани. Однако не торопитесь строить полчища этих судов — их стоимость, в отличие от их эффективности, очень велика.

3 К вопросу о неэффективности рыбацких судов — рыболовные лодки самостоятельно ищут рыбу, но очень медленно. Так что лучше не полагайтесь на них, так как они вряд ли обеспечат нацию достаточным количеством еды.

4 Крейсеры (линкоры, морские пиро) обладают очень сильной атакой, а также внушительным радиусом поражения, но ОЧЕНЬ медленной скорострельностью. Это делает их применение ограниченным. Иногда более слабое судно (патрульная лодка и др.) может оказаться эффективнее, так как ее скорострельность существенно выше.







5 Корабли редко когда сами доплывают до пункта назначения, если во время рейда потребуется обогнуть часть суши или если на пути попадаются какие-либо препятствия. Увы. Вывод очевиден — лучше ведите их в нужное место «вручную», указывая каждую ключевую точку маршрута.

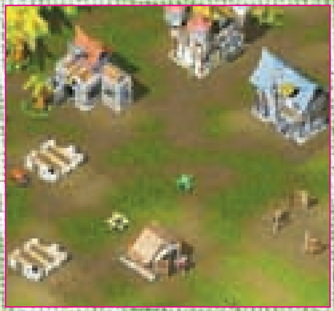
6 На транспортном судне можно перевозить не более пяти подразделений, поэтому большую армию придется транспортировать за несколько рейдов. Отсюда следует, что крайне важно выбрать верное место десантирования, иначе с трудом натренированное войско может быть легко разбито противником.

7 Зачастую возникают ситуации, когда подразделения никак не могут попасть на транспортное судно. Тогда попробуйте немного отплыть, а затем подогнать транспортный корабль как можно ближе к берегу либо произведите посадку в другом месте. В любом случае, процесс должен быть под неустанным контролем.

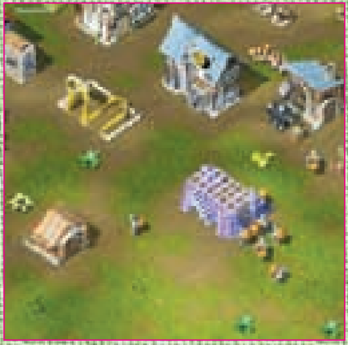
8 Торговые пути между гаванями устанавливаются абсолютно так же, как и между рынками, с той лишь разницей, что прокладывают их не торговцы, а транспортные судна. Вы назначаете товары для обмена и те товары, которые бы хотели получить. Вуаля,













торговый механизм запущен.

9 Перед решающей атакой на поселение противника будет очень полезно сначала зачистить прибрежные районы с помощью кораблей, так как последние обладают гораздо более дальнобойной атакой, нежели любой из сухопутных подразделений. Тактика, которая отлично себя зарекомендовала в любой стратегической игре.

10 Не забудьте включить в военный отряд жреца (а лучше нескольких, в зависимости от размера войска), чтобы при необходимости они подлечивали ваши израненные подразделения. Тренировка нового воина обходится в кругленькую сумму, а лечение происходит совершенно бесплатно.

11 Каждый подданный платит по шесть золотых в казну. При этом один жилой дом увеличивает популяцию на троих жителей, но требует 5 единиц на обслуживание. Итого получается, что постройка дома приносит 3*6-5=13 золотых. А с жилым комплексом, который стоит 7 единиц, но увеличивает популяцию на 9 жителей, вычисления выглядят следующим образом: 9*6-7=47. Выводы очевидны — замените жилые дома жилыми комплексами как только это станет возможным, так как последние занимают меньше места и более выгодны. Для этого сразу же после постройки жилого комплекса сносите три жилых дома, и ваши подданные спустя некоторое время автоматически пропишутся в новые дома.

12 Ненужные здания (например, жилые дома после появления жилых комплексов — смотрите совет N11 — или лаборатория после проведения всех исследований) можно разбирать, но учтите, что после разбора останутся только камни. Дерево, к сожалению, вернуть невозможно.



13 Обратите внимание на то, что ваши подданные утаптывают тропинки. Чем более утоптана дорожка, тем быстрее по ней передвигаются подразделения. Иногда имеет смысл принудительно «протоптать» маршрут, чтобы ускорить процесс передвижения.

14 Чтобы быстро удовлетворить потребности нации, используйте тактику заблаговременного строительства сооружений. Например, когда число подданных достигнет десяти-

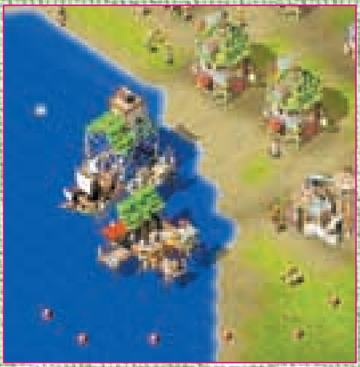











двенадцати, возникает большая вероятность, что им захочется посидеть после праведных трудов в трактире. Закономерно, не правда ли? Поэтому постройте это сооружение заранее, но не обучайте трактирщика либо обучите его, но сразу же выведите из трактира. Когда подданные потребуют таверну, вы без лишних задержек сможете удовлетворить это требование.

15 При достаточно большом населении банк дает очень существенную прибыль, хотя сам обходится в 50 золотых. Он увеличивает сбор с каждого дома и жилого комплекса.

16 Если вы испытываете существенный дефицит средств, а криминальная обстановка, наоборот, процветает, то можно утихомирить разгулявшихся бунтарей даже без постройки весьма дорогостоящего полицейского участка (30 золотых, однако!). Достаточно обучить полицейского и направить его охотиться за нарушителями порядка до тех пор, пока последние не превратятся в облачко дыма. Правда, учтите, что при действующем полицейском участке борьба с преступностью происходит автоматически и более эффективно — преступники не уничтожаются, а перевоспитываются. Да и трюк работает до тех пор, пока уставшее от криминала население не потребует нормального полицейского участка.





17 При необходимости охотники и полицейские смогут оказать некоторую военную поддержку против сил противников. Но не возлагайте на них больших надежд, так как они не идут ни в какое сравнение с истинными воинами, обученными в казармах, на зверофермах и т.п.

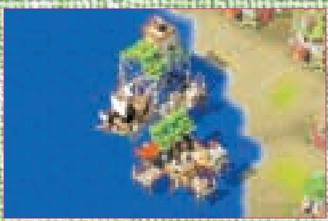
18 Еда на кустах, деревья и дичь через некоторое время появляются вновь. Поэтому внимательно следите за новыми источниками ресурсов.

19 При основании нового города в его исследовательской лаборатории будут известны все ранее изученные технологии. Более того, исследования в нескольких городах ведутся параллельно, т.е. в одном может изучаться одна доступная технология, в другом — другая и т.д.

20 Подсчет результатов финансовой деятельности (читай — уплата налогов населением) происходит примерно каждые тридцать пять секунд реального времени. Учтите, что криминальные элементы, помимо терроризирования мирных граждан, еще и укрываются от выплаты налогов! Так что каждый лишний разбойник и тунеядец — это ощутимое сокращение статьи доходов!

21 Мотивация нужна, когда не удовлетворены все требования населения. Она позволяет на некоторое время сдерживать недовольных жителей, а, следовательно, не дает городу превращаться в руины. Если все обстоит благополучно, то отчисления на мотивацию идут в казну.

22 Торговать можно только с другими игроками, находящимися с вами в мирных отношениях (мир или перемирие), а между собственными городами возможна лишь переброска ре-









сурсов, без получения каких-либо барышей.

23 Для безоговорочной победы достаточно разрушить вражеское здание мэрии. Совет очевидный — бросайте все силы на атаку вражеских мэрий и берегите как зеницу ока свою собственную. Перед началом крупномасштабных действий не поленитесь выяснить с помощью разведчиков местоположение мэрии противника.

24 Обратите внимание, что некоторые миссии бывают с хитринкой, например, в одной из миссий за дриад для победы необходимо возвести здания, требующие для строительства железо. Но при этом запасов железа на острове, где находится поселение, нет и в помине. Зато они есть на другом острове. Казалось бы все просто: построй транспорт, обучи основательницу, отбей остров у антов, заложи новый город и спокойно добывай железо. Но не тут-то было — на острове практически нет дерева, за исключением нескольких единиц. Тупиковая ситуация — что делать? Ответ на самом деле прост. Сначала нужно построить гавань и наладить торговые пути с первым городом, чтобы осуществить доставку ресурсов. Ну а затем развивать новый город до нужного уровня и далее по привычной схеме.

25 В папке с игрой находится специальная программа, запустив которую, можно сменить советника (тот самый голос, комментирующий игровые события). Помимо основного «нейтрального» советника, на выбор предоставлены еще три — меланхоличный эльф, отличающийся пессимизмом, скептицизмом и даже — не побоюсь этого слова — пофигизмом; жизнерадостная и бойкая дриада-активистка, готовая вести за собой всех и вся к сладкому будущему; а также непревзойденный политический лидер-интриган — хитрый ант. Ради интереса советуем попробовать поиграть со всеми советниками — ведь интересно взглянуть на Затерянный Мир глазами его же жителей!

СИ TACTIX

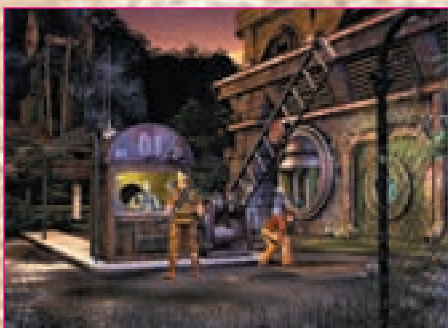
# IN COLD BLOOD

Максим Заяц

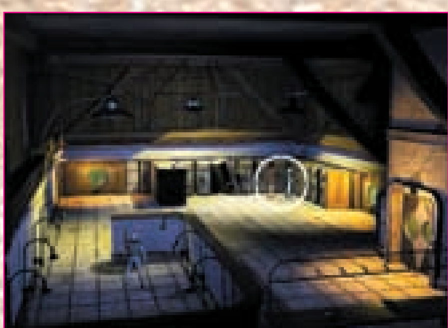
# На тайной службе Ее Величества

### Миссия 1: Шахта

Итак, мы начинаем. Обсудив с Грегором (**Gregor Kostov**) все насущные проблемы, просим его помочь нам проникнуть



на территорию шахты. Костов предлагает ненадолго отвлечь внимание охраны и бежит к воротам. Бежим следом, затем возле поднятого шлагбаума приседаем и крадемся мимо КПП и двух охранников (желательно, чтобы в этот момент они не смотрели в нашу сторону) к главному входу. Оказавшись внутри здания, поворачиваем налево и читаем висящее на доске объявление. Бедный Кифер (**Kiefer**), он так и не научился заводить друзей. Что ж, по крайней мере ему удалось сбежать... вот только эта надпись о стрельбе на поражение немного смущает. Возвращаемся на предыдущий экран и заходим в дверь, расположенную посередине. Упс, охранник. Поговорив с ним, быстрым и уверенным шагом направляемся в душевую — дверь в правом верхнем углу экрана. Неприметно стоя за шкафчиком, дожидаемся, пока охранники закончат свою увлекательную беседу и один из них покинет помещение. Выходим из укрытия и крадемся к оставшемуся охраннику (термин



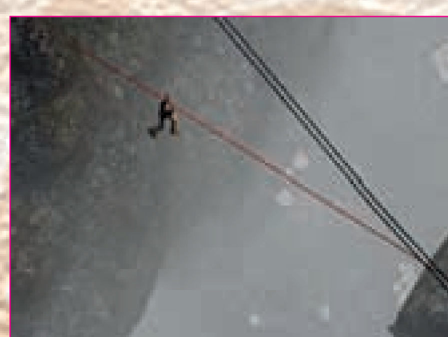
«крадемся» здесь и далее означает медленное (!) приближение к цели; наши враги — люди довольно нервные, и они не любят, когда за спиной внезапно раздаются шаги подозрительных незнакомцев). Увы, стрельбу придется отложить до лучших времен: ударом кулака оглушаем любителя пива и футбольных матчей и, присев на корточки, обыскиваем бесчувственное тело на предмет чего-нибудь нужного и полезного (вообще, эта нехитрая процедура должна стать для нас хорошей традицией). Лифт находится в правом нижнем углу экрана. Поднимаемся в столовую и разговариваем с одним из охранников о футболе и о бедолаге Кифере. Лифт, ведущий в офис **#2**, находится в дальнем конце столовой. Поднимаемся наверх — и сразу же натыкаемся на патрулирующего этот этаж охранника. Наша задача: выбрав момент, когда он повернется к нам спиной, неслышно подкрасться сзади и оглушить его. Этот парень оказался куда более запасливым — у него в карманах имеются дополнительные обоймы. Обыскав бесчувственное тело, заходим в дверь, расположенную посередине экрана, спускаемся вниз по лестнице и расспрашиваем стоящего возле машины рабочего о Кифере. Возвращаемся к лифту и заходим в дверь в левой части экрана (офис **#3**). Еще одна дверь, тоже слева — на этот раз мы



попадаем в офис **#4**. Спускаемся вниз по лестнице и, справившись у рабочего о наличии компьютерного терминала, подходим к пульту. Пришла пора осваивать наш «персональный компьютер». Вызвав на экран терминал **REMORA**, мы ищем в местной базе данных информацию о Кифере. Похоже, наш приятель ухитрился скрыться в шахте «**B**». Ну, спасибо за подсказку. Отключаемся от терминала и возвращаемся в офис **#3**. Спустившись вниз по лестнице к странному агрегату, заходим в дверь справа. Поднимаемся вверх по ступенькам и заходим в дверь справа в дальнем конце коридора. Из разговора с кладовщиком мы узнаем о том, что Кифера так до сих пор и не поймали, но охрана на всякий случай решила перекрыть доступ в шахту «B». Заходим в зал, где проводятся испытания. Похоже, именно эта штуковина называется ускорителем частиц. Впечатляет... Изучив ее, подходим к окну и осматриваем также плазменный щит-уловитель. А что если опробовать эту



конструкцию в деле? Берем металлическую стрелу из ящика справа у окна, устанавливаем ее в приемник ускорителя и нажимаем на кнопку. Выстрел — и щит беззвучно поглощает летящий снаряд. А что если так: вновь подходим к окну, берем еще одну стрелу и отодвигаем щит в сторону. Возвращаемся к пульту ускорителя и повторяем уже знакомую операцию. Уау! Стекло разлетается на сотни мелких осколков, и у нас появляется великолепная возможность выбраться через оконные проем наружу. Внизу лежит моток красного кабеля. Внимательно осмотрев его, мы убеждаемся в том, что он был перерезан. Вот только где же весь оставшийся кусок? Возвращаемся к ускорителю и выходим из зала испытаний. Кладовщик по-прежнему увлечен футбольным матчем. Спрашиваем его о кабеле... и получаем довольно резкий отказ. Ну что ж, мы пробовали похорошему... Достаем пистолет и пытаемся немного пригрозить зарвавшемуся хаму. Кажется, подействовало — во всяком случае кабель мы получили. Подходим к стоящему неподалеку ящику, в котором лежат штыри, наподобие тех, что используются в альпинистском снаряжении. Позаимствовав один из них (Джон самостоятельно прикрепляет к нему кабель), мы возвращаемся к ускорителю. Закрепив один конец кабеля за скобу, укладываем штырь в



приемное устройство и нажимаем на кнопку. Штырь легко перелетает через пропасть и намертво вонзается в стену здания на противоположной стороне. Вот и канатная дорога. Вылезаем в окно, хватаемся за кабель и, повторяя путь Кифера, перебираемся на другую сторону ущелья.

Мы оказываемся в лаборатории. Заходим в дверь справа... и становимся невольными свидетелями одного весьма любопытного разговора. При нашем появлении девушка наводит на Джона пистолет, а затем убегает. В комнате остается профессор Толстов (**Tolstov**). Представившись сотрудником службы безопасности, мы пытаемся расспросить его, но разговор явно не клеится. Что ж, попробуем завоевать расположение престарелого профессора. Подключаемся к компьютерному терминалу и находим в базе данных его личное дело. Ага, у Толстова есть дочь. Вернее, была... Просмотрев ее файл, мы узнаем о том, что девочку содержат в штаб-квартире службы безопасности. Ну что



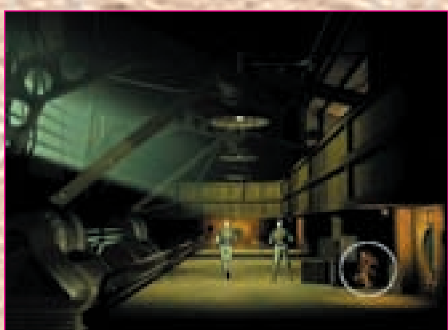
ж, профессор, у нас есть для вас хорошие новости. Дочка жива-здорова, и лучший агент британской секретной службы готов помочь вам... если вы поможете ему. После этого Толстов становится на порядок любезнее. Из разговора с ним мы узнаем, что сбежавшую девушку зовут Чи-Линг (**Chi-Ling**). По мнению профессора она является чьим-то агентом и тоже хочет помочь ему вернуть дочь. На шахте добывают вовсе не уран — некогда на это место упал метеорит, ставший источником странного, нарушающего все законы физики вещества тринефелина (**tri-nepheline**). Толстов сейчас как раз занимается его исследованием. Что касается Кифера... он тоже пытался освободить профессорскую дочку, но потом бесследно пропал в шахте «**B**». Кстати, ведущая туда дверь находится здесь же, на противоположном конце комнаты. Профессор любезно открывает ее для нас, и после небольшого прощального напутствия мы оказываемся перед входом в шахту.

Однако... Нечего даже и думать о том, чтобы попытаться в одиночку сражаться с четырьмя охранниками. Придется

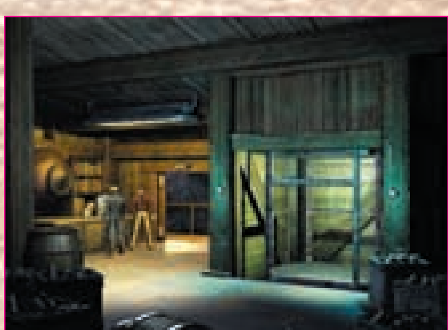
придумать какой-нибудь обходной маневр, пока они не заметили нас за этими бочками. Тут очень кстати приходит e-mail от Костова. Вызвав на экран терминал **REMORA**, мы читаем сообщение в разделе «Communications» и затем готовим ответ с просьбой о помощи. Что-нибудь типа: «**4.**



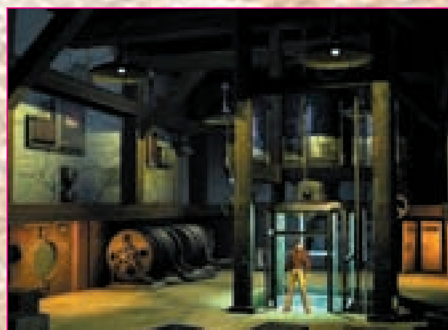
**Yeah, whatever you can do...**». Получив его, ворчащий Костов устраивает что-то вроде небольшой диверсии, на результаты которой сбегаются посмотреть все охранники. Путь свободен! Бежим к двери и через несколько секунд мы уже оказываемся в шахте «**B**». Идем по коридору налево и на следующем экране заходим в правую дверь. Расспросив техника о том, где сейчас может находиться друг профессора Толстова Спарский (**Sparski**), подключаемся к компьютерному терминалу для того чтобы получить информацию о лифтах. Кажется, нам предстоит не самый легкий этап. Выходим из комнаты через другую дверь и сразу же приседаем в тени за ящиками. Этот отрезок пути патрулируют сразу два охранника, причем далеко не всег-



да они ходят рука об руку. Нам необходимо дождаться того момента, когда оба ОДНОВРЕМЕННО начнут удаляться от ящиков и, проследовав за ними до другого конца коридора, незаметно проскользнуть в дверь справа. Задача теоретически выполнима, но на практике осуществить ее бывает довольно трудно. Впрочем, есть и альтернативный вариант: охранников можно просто оглушить, по очереди подкравшись к каждому из них сзади (стрельбу придется оставить на крайний случай, так как на шум могут сбежаться остальные охранники). Изучаем шахту лифта и убеждаемся в том, что кнопки вызова здесь не предусмотрено. Увы... Заходим в дверь справа и попадаем в комнату, где у стены работает некий агрегат. Поэкспериментировав с предохранителями и не добившись никаких результатов, выходим через другую дверь и видим перед собой еще два лифта. Левый представляет собой аварийную кучу металлолома, в то время как правый вполне пригоден для ис-

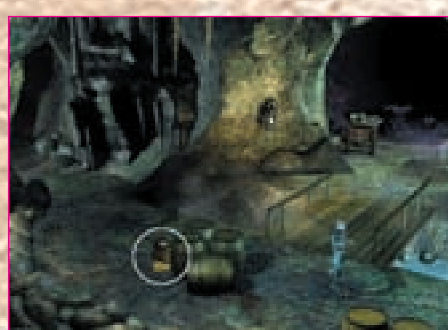


пользования. Спускаемся на нижний ярус шахты. Стараясь не попасться на глаза охранникам, крадемся до середины моста и заходим в дверь слева. Там нас встречает Спарский. Да-да, Корд, Джон Корд — тот самый агент, которого, сбившись с ног, ищет служба безопасности. В общем-то, новости могли быть и получше: для охоты на нас наряду с обычными охранниками были выпущены специальные роботы. Единственный путь для беглеца — уйти через шахты, отключая за собой лифты для того чтобы задержать погоню. А как отключается лифт? Нет ничего проще: достаточно всего лишь выдернуть предохранитель. Что ж, попробуем для начала воспользоваться лифтом, который находится в этой комнате. Как это, выключен? Ничего не поделаешь, придется сперва вернуться в комнату управления. Поднимаемся на верхний ярус, проходим мимо предохранительного щитка и шахты лифта и останавливаемся перед дверью, ведущей в коридор с охранниками. Если в прошлый раз они не были приведены в бессознательное состояние, самое время сделать это сейчас. Отслеживая их перемещения с помощью радара **REMORA**, заходим в коридор и делаем свое черное дело. После этого можно спокойно возвращаться в комнату с компьютерным терминалом. Подключившись к нему, мы активируем главный лифт и изучаем информацию о работе системы предохранителей.





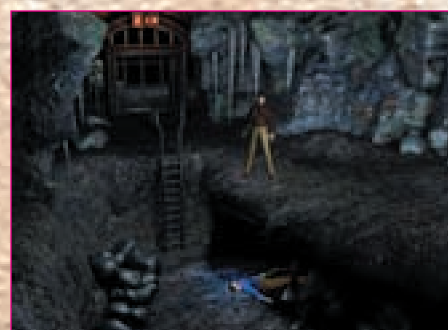
Теперь можно возвращаться на нижний ярус. В комнатке Спарского мы заходим в кабину лифта и поднимаемся на верхний ярус. Теперь, когда вторая кабина находится внизу, условия техники безопасности соблюдены, и мы можем без помех вытащить предохранитель из агрегата в соседней комнате. Второй лифт заблокирован — хотелось бы надеяться, что это хотя бы ненадолго задержит погоню. Вновь спускаемся на нижний ярус, выходим из комнаты Спарского и приступаем к активным боевым действиям. Дождавшись, пока один из охранников начнет удаляться от нас, быстро оглушаем его напарника и прячемся за бочками (для того чтобы нас не заметили, необходимо присесть). Первый охранник оборачивается и, увидев, что с товарищем происходит что-то неладное, бежит назад. Подкрадываемся к нему сзади и через секунду укладываем на землю еще одно бесчувственное тело (предварительно необходимо убедиться в том, что третий охранник за мостом отправился в обход территории и не может нас увидеть). Не теряя времени, перебегаем через мост и прячемся за вагонеткой. Дождавшись возвращения третьего охранника, оглушаем его и прячемся вновь. Четвертого, последнего в этом секторе, сотрудника службы безопасности



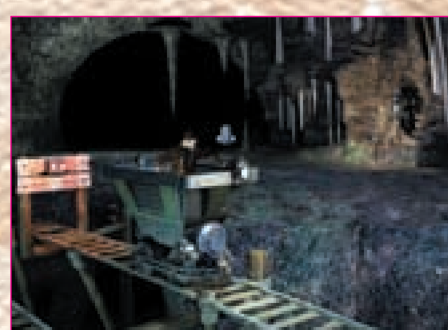
можно попросту застрелить из пистолета — тут уж не до сантиментов. Проходим до конца туннеля и видим огромную машину, в центре которой имеются пазы для трех энергетических капсул. Две из них стоят на своих местах, третья отсутствует...



Возвращаемся к мосту, на котором мы воевали с охранниками, переходим через него и идем в туннель, находящийся слева от бочек, столь удачно послуживших для нас укрытием. Что такое? Дорогу преграждает лазерный барьер, по странной причуде конструкторов соединенный с крупнокалиберным пулеметом. По счастью лучи периодически исчезают, оставляя для нас возможность миновать ловушку и остаться при этом в живых. В конце пути нас ждет решетчатая дверь и спуск вниз. Подходим к двери. Заперто! Ну что ж, по крайней мере мы увидели место, до которого нам предстоит добраться в конце этой миссии. Спускаемся вниз к лежащему на земле телу. Костов оказался провидцем:



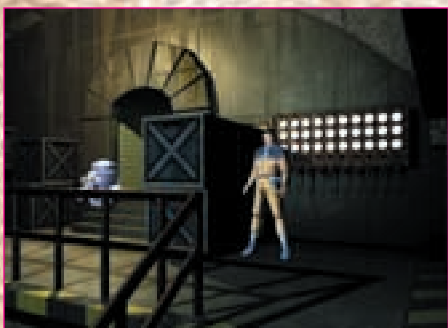
Киферу так и не удалось вырваться на свободу. Вытаскиваем тело из расщелины и изучаем содержимое карманов американского агента. Энергетическая капсула (похоже, та самая!) и устройство связи, в котором содержится информация о тринефелине. Пусть даже ценой собственной жизни Кифер все-таки выполнил задание, и теперь эстафета перешла к нам. Пора уносить ноги — отключенный лифт не сможет надолго задержать охранных роботов, один из которых уже начал вырезать отверстие в потолке нижнего яруса шахты. Возвращаемся к мосту, а оттуда — к той самой загадочной машине. Установив на место недостающую энергетическую капсулу, пытаемся запустить устройство. Уау! Похоже, это экспериментальный образец оружия нового поколения. Спустя несколько мгновений робот все-таки прорывается на нижний ярус и начинает преследовать нас. Пора отступать. От машины бежим напра-



во, затем вперед по длинному туннелю — и в конце пути нас ожидает уже знакомая пещера. Не обращая внимания на стрельбу робота и охранников, запрыгиваем в ближайшую вагонетку и мчимся вперед навстречу свободе.

## Миссия 2: Штаб-квартира Службы Безопасности

Эта миссия начинается с небольшого путешествия по городской канализации. Пройдя немного вперед, Корд замечает очередного робота. Что ж, остается только надеяться, что электромагнитная мина Костова работает. Миновав небольшой лабиринт металлических платформ и переходов, мы добираемся до дверного проема, за которым скрылся робот, и прячемся за ящиками справа. Через некоторое время легкий гул извещает нас о появлении электронного сторожа. Робот разворачивается перед дверным проемом и вновь скрывается за ним. Идем следом, стараясь держаться на почтительном расстоянии. Оказавшись в следующем помещении, остаемся в проходе (в противном случае неподвижный робот оживет и начнет обстреливать нас), а затем осторожно, по стеночке подходим к светящемуся зарядному устройству. Установив в него электромагнитную мину, приседаем за грудой ящиков слева

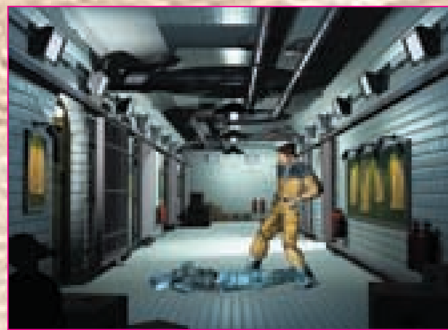


и ждем дальнейшего развития событий. Вскоре возвращается первый робот; он подъезжает к зарядному устройству... и через мгновение превращается в груду бесполезного металлолома. Встав в полный рост, достаем пистолет и стреляем во второго робота — а затем сразу же приседаем вновь. Изумленный такой наглостью, он пытается подъехать поближе и также попадает в поле действия электромагнитной мины. Теперь с роботами покончено, и мы можем покинуть свое укрытие. Забираем из зарядного устройства нашу мину (хотя в этом секторе, похоже, она нам уже больше не понадобится) и через дверь выходим в коридор. В два помещения напротив нас заходить не стоит — это всего

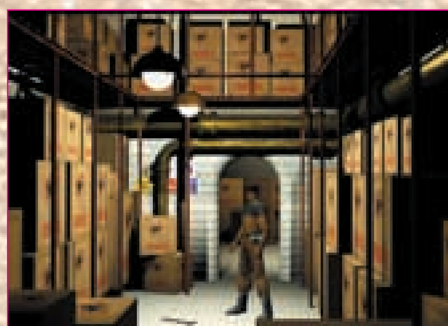


лишь камера пыток и комната с двумя охранниками, которые непременно поднимут тревогу, прежде чем пристрелить нас. Поворачиваем налево и заходим в тюремный блок. Открыв зарешеченное окно ближайшей камеры, мы знакомимся с дочерью профессора Толстова Александрой (**Alexandra**). Рассказав девочке об отце, мы расспрашиваем ее о Дмитрии Нагарове (**Dmitry Nagatoth**) и его помощнике Люкине (**Lukyan**), а также о местном движении сопротивления VFF (**Volgian Freedom Fighters**). В дальнем конце тюремного блока находится запертая дверь. Убедившись в том, что с этим замком не в состоянии справиться даже **REMORA**, возвращаемся к Александре и расспрашиваем ее об охранниках. Оказывается, у нее есть специальная кнопка для их вызова... вот только тюремщики пообещали избить девочку, если она хоть раз воспользуется ею. После недолгих уговоров Александра все же соглашается нажать на кнопку. Выходим в коридор и прячемся у стены справа. Через некоторое время в тюремном блоке появляется охранник, который останавливается перед камерой девочки и начинает угрожать ей. Неслышно подходим сзади и наносим хаму всего один молниеносный удар. Разве никто не говорил ему, что обижать детей нехорошо?

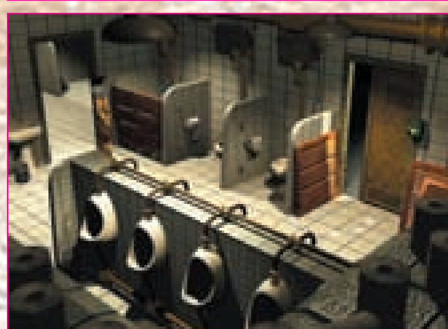
Теперь дверь открыта, и мы покидаем тюремный блок, пообещав Александре вскоре вернуться за ней. Справа от лестницы, ведущей на первый этаж, находится небольшой склад. Заходим внутрь и поднимаем с пола канализацион-



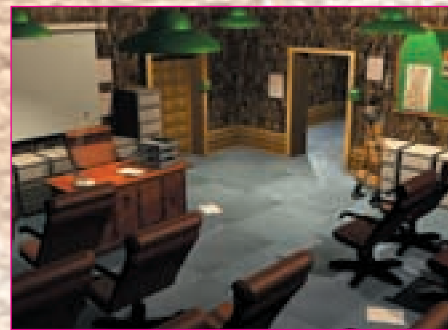
ный ключ, а затем возвращаемся в основное помещение и поднимаемся вверх по лестнице. Заходим в дверь, находящуюся посередине экрана. На первом этаже мы будем действовать под видом рабочего, получившего от Люкина задание проверить электронные системы здания, — во всяком случае именно такую легенду Корд преподносит офицеру, окликнувшему нас в главном холле. Она послужит неплохим прикрытием, если, конечно, не демонстрировать окружающим свой пистолет и ни в кого не стрелять. Из главного холла поднимаемся вверх по лестнице... Стоп! Доступ запрещен — об этом нас любезно предупреждает автоматическая охранная система, которая, похоже, гораздо умнее своих живых коллег. Если немедленно не спус-



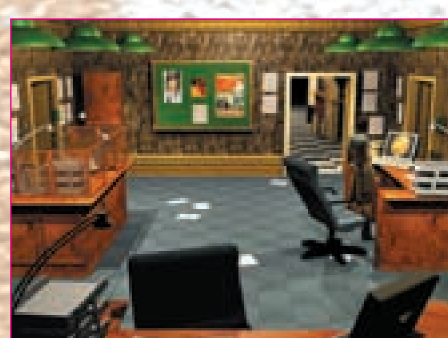




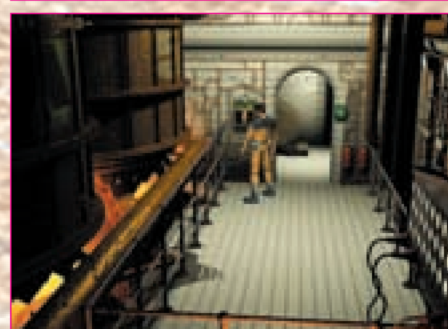
титься вниз, может начаться стрельба, так что на время наши мечты о проникновении на второй этаж придется отложить. Спускаемся в главный холл и спрашиваем охранника о том, где находится пульт управления автоматическими пулеметами. Он предлагает спросить об этом дежурного офицера. OK, а где сейчас находится дежурный офицер? Да где угодно... Заходим в дальнюю дверь слева и задаем тот же вопрос другому охраннику. Он подает нам весьма неплохую идею :). Дверь слева ведет в туалет. Подходим к закрытой кабинке и окликаем сидящего в ней человека. Так, дежурный офицер нашелся. Пульт управления находится в подвале, в закрытой комнате слева от лестницы — но вот попасть туда без дежурного офицера и его личной карточки не удастся. Проблема заключается в том,



что он собирается еще некоторое время просидеть в этой маленькой уютной кабинке, а затем принять душ — словом, нам предлагают вернуться примерно через час. Может, попытаемся обойтись своими силами? Заходим в душевую и разглядываем шкафчики у стены. Нет, слишком много фамилий — а ведь мы даже не знаем, как зовут дежурного офицера. Выходим из душевой (дверь справа) и попадаем в кабинет дежурного. Дверь слева ведет в комнату для совещаний, и там на доске справа висит расписание, из которого мы узнаем имя засевшего в туалете офицера — Борис Емтов (**Boris Yemtov**). Возвращаемся в кабинет дежурного и подключаемся к компьютеру. Нам необходимо узнать личный шифр Емтова — и мы его получаем.







Теперь дело за малым: проходим в душевую, осматриваем шкафчики, стоящие у дальней стены, открываем тот, что принадлежит дежурному офицеру, и достаем оттуда его личную карточку. Через главный холл возвращаемся к лестнице, ведущей в подвал, спускаемся вниз и с помощью карточки открываем запертую дверь слева. Мы попадаем в комнату управления. Подключившись к компьютерному терминалу, деактивируем систему автоматических пулеме-

тов. Может быть, удастся еще и освободить Александру? Увы, с этим заданием REMORA не справляется. Возвращаемся в главный холл первого этажа и по лестнице, мимо теперь уже отключенных пулеметов поднимаемся на второй этаж.
Стоящий у двери справа охранник не желает пропускать нас. Ладно, не очень-то и хотелось. Заходим в дверь, находящую-



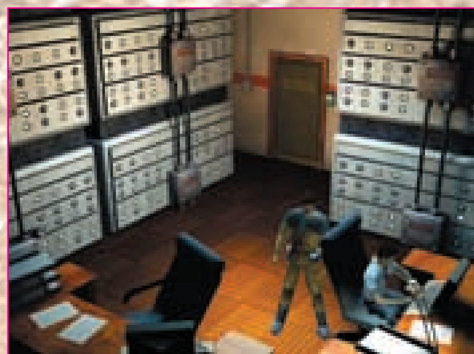
ся посередине экрана, и попадаем в кабинет бухгалтера. Поговорив с ним и представившись техником-смотрителем, мы получаем совет поискать причину неполадок в сети на крыше здания. А что, хорошая мысль. Заходим в дверь в правом верхнем углу экрана и видим торчащий из люка в потолке край лестницы. Высоко, не дотянуться. А что если попробовать зацепить ее канализационным ключом? Получилось! Поднимаемся на крышу и, пройдя через посадочную площадку, заходим в дверь справа. Очевидно, это помещение предназначено для ремонта вертолетов. Снизу из вентиляционной решетки доносится женский крик... Подходим ближе, наклоняемся... и видим, как Нагаров и Люкин допрашивают Чи-Линг. Значит, девушка все-таки попалась. Через некоторое время в кабинет диктатора заходит один из охранников и докладывает о том, что в здание проник посторонний. М-да, похоже, наше путешествие по канализации не прошло незамеченным. Дочку профессора Толстова немедленно забирают из тюремного блока, и Нагаров спешно покидает здание. Ну а в нас теперь будут стрелять без предупреждения все охранники. Через посадочную площадку возвращаемся в кабинет бухгалтера. Ба, у него тоже есть пистолет. Интересно, а стрелять он умеет? Похоже, что нет. Ладно, не будем обижать бедолагу. Выходим из кабинета и с радостным удивлением обнаруживаем, что солдат, охранявший дверь у лестницы, исчез — похоже, Нагаров забрал с собой всех своих охранников. Что ж, тем лучше. Заходим внутрь — и сразу же по нам открывает





огонь секретарь диктатора. Этого парня все-таки придется застрелить. Заходим в кабинет Нагарова и у дальней стены видим компьютерный терминал. Запускаем нашего жучка, и первое задание миссии можно считать выполненным.
Черт, компьютер вышел из строя. Местным техникам крупно повезло, что Нагаров уже улетел — скорее всего, он был бы очень расстроен из-за того, что техника в ЕГО кабинете может не работать. Ну ничего, мы все починим. Какой-то конфликт протоколов... Нужно срочно отыскать программиста для того чтобы решить эту маленькую проблему. Справа от терминала находится дверь. Выходим в небольшой коридор и заходим в дверь слева. Вот он, вычислительный центр. Общаемся с





программистом. Немного хитрости, немного лести — и вот на наш компьютер уже закачаны новые версии протоколов. Возвращаемся в кабинет Нагарова, подходим к терминалу и вызываем REMORA. Опция «IR Link» — мы подключаемся к неработающему компьютеру и устанавливаем на него новые версии протоколов. Вот теперь первое задание действительно можно считать выполненным. Вновь выходим в маленький коридор, но на этот раз идем в среднюю дверь. Пересекаем лестничную площадку и заходим в дверь напротив. Это лаборатория. Справа от стеклянной перегородки находится еще одна дверь. Заходим внутрь и обнаруживаем в дальней стене



следующего помещения компьютерный терминал, как две капли воды похожий на тот, что установлен в кабинете Нагарова. Но основная база данных, похоже, хранится все-таки здесь. Пытаемся вытащить блок памяти... но это не так-то просто. Нам придется найти какой-нибудь специальный инструмент. Возвращаемся на лестничную площадку и спускаемся на первый этаж. В главном холле нас уже поджидают трое охранников — не теряя ни секунды, выхватываем пистолет и вступаем в перестрелку. Как только с противниками будет покончено, заходим в дверь, которая находится в правом нижнем углу экрана. Да, похоже, этот тип нас узнал и проникся должным уважением к грозному гостю. Во всяком случае на шкафчик возле двери, в котором хранятся специальные инструменты, он указал практически сразу же. Раздобыв нужную отмычку, мы возвращаемся в лабораторию и благополучно извлекаем из компьютера блок памяти. Второе задание миссии выполнено, можно возвращаться. Нас ждет еще одно путешествие по любимой канализации.

*Продолжение следует...*

# КОДЫ PC, PS, DC

## КОДЫ PC

### Age of Empires 2: The Conquerors

Во время игры нажмите [ENTER] и напечатайте:

ROCK ON — 1000 Stone
LUMBERJACK — 1000 Wood
ROBIN HOOD — 1000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 Food
MARCO — Открыть карту
POLO — убрать тень
AEGIS — Ускоренное строительство
NATURAL WONDERS — Управление природой
RESIGN — проигрыш
WIMPYWIMPYWIMPY — «уничтожить себя»
I LOVE THE MONKEY HEAD — Дает VDML
WOOF WOOF — Летающие волки
FURIOUS THE MONKEY BOY — Маленькая обезьянка
HOW DO YOU TURN THIS ON — Дает Cobra car
TORPEDO# — Убивает оппонента #
TO SMITHEREENS — Дает Saboteur
BLACK DEATH — Уничтожить всех врагов
I R WINNER — Победа

### Carmageddon Death Race 2000

**Убрать ограничение на время**
Войдите в папку assets, откройте файл options.txt. Найдите строчку «USE_TIMER» и поменяйте значение 0 на 1.

**Активизация режима кодов**
Чтобы активизировать режим кодов, нажмите <~> и введите «hereComesTrouble». После этого вновь нажмите <~> и введите один из нижеследующих кодов:
OpenLevelsGuv — выбрать уровень
Invincible — неуязвимость
Cash — дополнительные $10,000
WasteAll — уничтожить все машины
Lastlap — звезда на последнем круге
Lastcheckpoint — контролируются все чекпойнты, кроме последнего
Adventure — встроенная текстовая мини-игра
ai off — вырубить искусственный интеллект
ai on — врубить искусственный интеллект
version — выводит версию игры
setCar [название машины] — выбрать машину
makeai [название машины] — выбрать машину для компьютерного оппонента
damage_multiplier [X] — нанести повреждения на X
**Действие следующих кодов не проверено:**
SetAnimation
Cheatcodes:
breakCar
bendCar
splitCar
wasted
almost_wasted
setlevel
renderPaths
vel
carsuspension
setCarSlipMutt
setCarEnginMutt
incCarCenterX
incCarCenterY
incCarCenterZ
setCarAPO
endlevel
openlevels
enablebuy
addPowerUp
endMission
setshitter
powerups
peds
b_render_cars
b_path_followers
b_mission_update
b_drones
b_nuke
b_special_volumes
nextlevel
difficulty
revs
fonttest
sfxinfo
campos
debug
setCockpit
SetTestVal1
SetTestVal
SetTestVal3
rendernames
hardshadows
RenderLights
missioncheatah
net_debug
obj_detail
renderPedColData
b_particles
b_hud
b_radar
b_sound
b_physics
b_tex_anim
b_level_script
b_replay
b_task_manager
b_sky
b_track
b_anim_props
b_water
test_cars
b_clampdt
speedTest
reloadBridges
crash
fp_getnetinfo
skyfog
skyfogcolour
skyfogrange
trackfog
trackfogdist
trackfogoffset
trackfogcolour
foginfo
netLookAhead
chat
netSetLag
throttlemessages
throttlemsgcount
throttlebytecount

### Star Trek: New Worlds

Откройте файл game.ini в папке, в которой установлена игра. Найдите соответствующие строки и измените их на:
FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

### The Sims: Livin' Large

**Быстрые деньги**
В процессе игры нажмите [Ctrl]+[Shift]+C и введите rosebud. Потом вновь откройте консоль и введите «!;!;!;!;!;!;!;!;!;!;!».
В процессе игры нажмите [Ctrl]+[Shift]+C затем введите один из нижеследующих кодов:
rosebud — $1000
hist_add — добавить новую историю семьи, за которую играешь
house [номер дома] — автоматически загружает выбранный дом
edit_char — создать нового персонажа
interests — вывести интересы персонажа на экран
map_edit off — выключить редактор карты
map_edit on — включить редактор карты
move_objects — передвинуть любой объект
tutorial off — вырубить помощь
quit — выйти из игры
rotation <0-3> — переключить камеру
save — сохранить загруженную игру
history — сохранить семейную историю
autonomy [1-100] — установить уровень искусственного интеллекта
sim_speed [-1000-1000] — установить скорость игры
set_hour [1-24] — установить новое время

## КОДЫ PS

### Hogs Of War

**Team Lard**
Введите «MARDY PIGS» в качестве имени.
**Просмотр финальных роликов**
Введите «PRYING PIGS» в качестве имени.
**Призовой видео ролик**
Введите «WATTA PORK» в качестве имени.

### The Legend Of Dragoon

Советы

**Final addition**
Чтобы получить «final addition» для всех персонажей за исключением Miranda и Shana, нужно просто выучить все предыдущие. В конце концов вы получите «7-hit master combo».
**Где проще «прокачиваться»**
Идите в лес около Seles и следуйте в район, где стоит торговец со зверьком, напоминающим кролика. Просто побегайте вокруг, битвы будут достаточно часто, а врагов уничтожить довольно легко. Таким образом, вы сможете быстро выучить все «addition».
Так любимый в любой RPG experience. Чтобы быстро расти по характеристикам, задержитесь на некоторое время на Phantom Ship. Устройте охоту за голубыми огнями, — «опыт» потечет рекой.
**Бесконечный Wargod**
ВЫ можете купить «Ultimate Wargod» в Lohan. Он позволит вам совершать «addi-tions» без особых проблем. Скорее всего, вам предложат его за 10000, что довольно много для этой части игры. Однако приобретение стоит того, а возможно стоит и поторговаться.
**Восстановление статуса**
Очень простой трюк позволит вам избавиться от нежелательных «статусов» без применения Mind или Body Purifieron. Как только ваши персонажи смогут перекидываться в Dragoon'ов, просто сделайте это и они будут как новенькие. Правда, восстановить таким же образом здоровье невозможно.
**Бесплатная бутылка воды**
Когда вы подойдете к городу Lohan, где вы должны спасти Shana. Соответственно вам понадобится бутылка. После разговора с Dabas, идите вниз по лестнице в нижние этажи города. Там вы встретите торговца, у которого можно купить бутылку, но по баснословно высокой цене. Продолжайте с ним торговаться, пока он не снизит цену до 100g. В ответ выберите вариант «...», и торговец отдаст вам бутылку просто так.

## КОДЫ DREAMCAST

### Sega Rally 2

Выберите 10 Year Championship и победите в каждой гонке. Каждый год будет открываться по одной машине.
1 Год — Subaru Impreza 555
2 Год — Mitsubishi Lancer EVO 4
3 Год — Toyota Celica GT-Four ST-185
4 Год — Mitsubishi Lancer EVO 3
5 Год — Peugeot 106 Maxi
6 Год — Lancia Delta Integrale
7 Год — Fiat 131 Abarth
8 Год — Peugeot 205 Turbo
9 Год — Renault Alpine A110
10 Год — LANCIA 037 Rally

### Virtua Tennis

**Играть против Мастера и Короля**
Закончите аркадный режим без поражений на нормальном уровне сложности. Вы сможете играть против Мастера в одиночных турнирах и против Короля и Мастера в парных турнирах.

**Играть за Мастера**
Выиграйте одиночный турнир против Мастера, чтобы сделать его доступным в аркадном и тренировочном режиме.

**Костюм подсолнуха**
Завершите тренировочный уровень Big Walls таким образом, чтобы у вас оставалось еще, как минимум, десять секунд в запасе. В аркадном и тренировочном режиме будет доступен еще один костюм.

**Камуфляж**
Завершите тренировочный уровень Cannon таким образом, чтобы у вас оставалось еще, как минимум, пятнадцать секунд в запасе. В аркадном и тренировочном режиме будет доступен еще один костюм.

**Полосатый костюм**
Завершите тренировочный уровень Smash Box таким образом, чтобы таймер не успел стать красным. В аркадном и тренировочном режиме будет доступен еще один костюм.
**Костюм жирафа**
Завершите тренировочный уровень Drum Shooter таким образом, чтобы таймер не успел стать красным. В аркадном и тренировочном режиме будет доступен еще один костюм.
**Костюм пожарного**
Завершите тренировочный уровень Big Ball таким образом, чтобы таймер не успел стать красным. В аркадном и тренировочном режиме будет доступен еще один костюм.

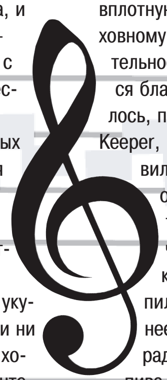


# ПЕРЕРОЖДЕНИЕ МУЗЫКАНТА

Вячеслав Назаров

**Я с трудом представляю свою жизнь без музыки. Поэтому в моей берлоге постоянно звучат какие-то мелодии — самых разных стилей и направлений, и все они мне безумно симпатичны. Впрочем, спорить с утверждением, что чересчур разнообразный вкус говорит об отсутствии оного, я не буду. Другое дело, что предпочитаю я все же качественную музыку.**

Самое интересное заключается в том, что компьютерные игры я тоже предпочитаю качественные. А плохие мне почему-то не нравятся. Наверное, из-за того, что даже музыкой в таких проектах насладиться не получается. Вообще, хорошо, когда все составляющие игры – и сюжет, и графика, и гэймплей, и, конечно, музыка – вызывают восторг, граничащий с эйфорией. Впрочем, периодически встречаются люди, которые равнодушны к качеству некоторых из этих пунктов и в то же время выдвигают непомерно большие требования к другим. Вот и один из моих товарищей является самым настоящим меломаном. Я не знаю, какая муза его укусила, но факт остается фактом и ни во что другое превращаться не хочет: друг везде и всюду ищет интересные мелодии. Что же поделать, любви все плоскости покорны. В здоровом мужском теле присутствует нездоровый интерес к женскому, ну а в голове музыканта – к новой музыке.



Однажды, будучи у меня в гостях, этот юный Сальери увидел заставку древней игры Dungeon Keeper. После того, как он услышал первые позывные музыкальной темы, его глаза загорелись, а волосы на главной части тела встали дыбом. После этого мне сообщили, что как честный человек я просто обязан выдать во временное пользование диск с игрой, чтобы музыкальное дарование сграбило себе все музыкальные треки. Конечно, за такой благородный жест я должен был получить массу полезных вещей, например, бочку варенья и корзину печенья. «Я тебя отблагодарю! – шумел мой друг. – А уж как – не твое дело!» Разумеется, устоять было невозможно. Вытащив диск из пасти CD-ROM'а и кинув на него последний взгляд, я протянул его в дрожащие лапки меломана.

...Спустя неделю, случайно столкнувшись с другом на улице, я не смог его узнать. Я всегда подозревал, что любитель пива – это не алкоголик, а скорее состояние души. И было очень похоже, что мой музыкальный товарищ вплотную приблизился к высшему духовному совершенству. Самое удивительное, что таких успехов он добился благодаря музыке. Как выяснилось, получив от меня диск с Dungeon Keeper, музыкант немедленно отправился в ближайший кабак, чтобы отметить удачное приобретение. Хотя стоит отметить, что до сего момента, вопреки российским традициям, пил он крайне мало. Тем не менее, праздник жизни удался. На радостях, отведав все 18 сортов пива, имевшихся в питейном заведении, друг отправился в соседнюю «чебуречную». Конечно, уже без диска, который был забыт после -дцатой кружки. Впрочем, к моему удивлению, потеря музыкально-игрового носителя не вызвала никакого разочарования. Наоборот! Оказалось, что теперь концепция его жизни кардинально изменилась: «In пиво veritas!» – кричал экс-музыкант, выдыхая ячменный аромат и таща меня в ближайший бар, дабы компенсировать мне пропажу диска кружкой нектара. Я не сопротивлялся.

Я просто смотрел на человека и улыбался, думая о том, как компьютерная музыка смогла сделать его счастливым и просветленным. Ведь темное пиво товарищ пока не полюбил. Впрочем, он молодой, у него еще все спереди.

## КОНЦЕРТ ДЛЯ ДВУХ ГИТАР И БАРАБАНА

Как вы уже могли понять, я безумно люблю музыку. Люблю ее так, как слепой может любить картины Пикассо и Дали, а больной насморком – французское вино пятидесятилетней выдержки. Тем не менее, я до сих пор так и не научился играть ни на одном музыкальном инструменте. Единственным утешением мне служит тот факт, что на нервах я играю все-таки практически профессионально. Все дело заключается в том, что ничто не дается нам так дешево, как хочется. Я пытался научиться музицировать на баяне, на маракасах, на саксофоне и даже шаманском бубне. Но всякий раз выяснялось, что обучение непременно займет срок, значительно больший, нежели две недели, которые я бы не пожадничал потратить в угоду музыке. Поэтому я решил учиться играть на барабанах.

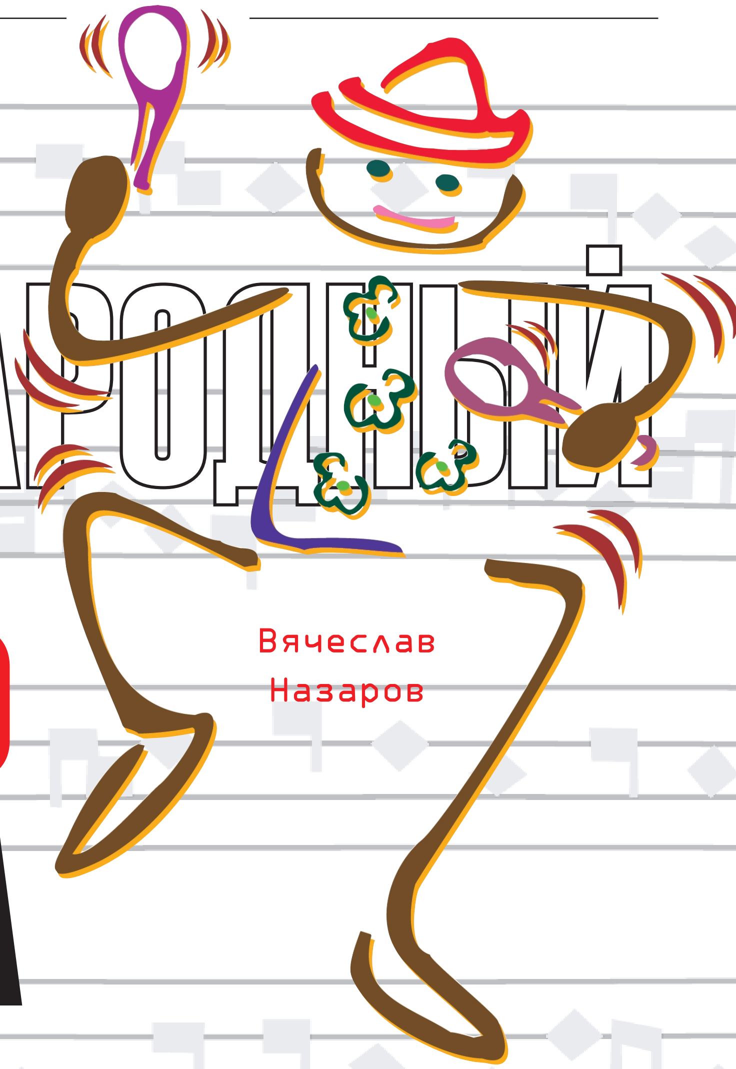
К такому решению я пришел после того, как посетил внеплановый концерт на кухне у своего хорошего друга. Вместе со своим боевым товарищем они организовали ВИА Hell's Bells и радостно зажигали в стиле электропоп и других электрических частей организма. Оба музыканта были гитаристами. Соответственно, для полного комплекта не хватало как минимум барабанщика. Барабанщика не было. То есть он был, но уже давно покинул ансамбль, и история, обладая девичьей



памятью, даже успела забыть его имя. Все дело в том, что маэстро палочек и тарелок был не дурак выпить. И всегда чувствовал меру, поскольку понимал, что если пить, не зная меры, то рискуешь выпить меньше, чем необходимо для полного и безоговорочного ухода в нирвану. Поэтому на роль ударника был приглашен очень персональный компьютер одного из участников коллектива. Единственным недостатком электронного музыканта было то, что он никак не мог сообразить, когда же необходимо начинать барабанить. Поэтому в начале каждой композиции приходилось лупить его по клавишам, заставляя вливаться в общую какофонию, а под конец не менее жестоко прерывать полет музыкальной мысли. Хорошо, что ударник только барабанил, а не стучал после концерта вернувшимся с дачи родителям на собравшихся меломанов. Хотя в тоталитарно-компьютерном обществе всем хорошо известно, что лучше стучать, чем перестукиваться. Впрочем, поводов ябедничать, откровенно говоря, и не было. Музыка была хорошая, а барабанщик барабанил громко и ритмично. И даже любимое домашнее животное хозяина – агрессивная собака породы коккер-спаниель, которая все время лает на чужих, вела себя спокойно и не порывалась обслюнявить чужие тапки.

После окончания концерта я задумался о том, с какой легкостью музыканты получали барабанный аккомпанемент. И я попросил дать мне возможность испытать себя в качестве ответственного за звучание ударных инструментов. Каково же было мое удивление, когда у меня с первого раза получилось нажать на нужную кнопку и заставить компьютерный барабан извлекать правильные звуки. Поняв, что определенный талант к музыке у меня все-таки есть, я твердо решил стать компьютерным музыкантом. Тем более, что играть на барабанах я теперь умею.

# 1 ОКТЯБРЯ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ МУЗЫКАНТА



Вячеслав Назаров

К сожалению, в моей жизни уже больше никогда не наступит новый учебный год. То есть осенний сезон я, конечно, переживу и, надеюсь, не один, благо пластмассовая печень, резиновый аппендицит и желатиновые мозги успешно справляются со своими функциями. Но вот отметить в качестве равноправного участника Праздник имени Первого образцово-показательного Сентября мне уже не удастся. Ведь из школы для олигофренов меня исключили за хроническую успеваемость, а в институт благородных девиц не приняли, сославшись на то, что тяга к женскому обществу не есть достаточное условие для поступления. Однако праздник, отмечаемый уже первого октября, подсказал мне выход из положения – я стану учиться музыке.

Однако получать музыкальное образование и овладевать навыками игры на различных инструментах можно не только в музыкальных детских садах и школах, но и еще в одном полезном учебном заведении. Речь идет о школе жизни. Именно в ней люди приобретают бесценный опыт, который позволяет им прожить остаток своих дней так, чтобы больше уже и не хотелось: с музыкальным сопровождением и прочими увеселительными мероприятиями. Как пел замечательный рокенролльщик дядя Федор Чистяков: «Школа жизни – это школа капитанов, там я научился водку пить из стаканов! Школа жизни – это школа мужчин – там научился я обламывать женщин!» Таким без сомнения полезным занятиям, как и самой музыке, конечно, стоит обучаться именно в жизненном учебном заведении. Но главное – не перестараться. Еще со времен первых университетов известно, что учиться, учиться и учиться – это три совершенно несовместимых друг с другом вещи. Тем более, что экзамены и зачеты редко способствуют увеличению продолжительности жизни нервных клеток. Поэтому многие люди предпочитают быть самоучками, а не ждать, пока их жизнь научит. Вот, например, ваш покорный слуга. Не став дожидаться намеков судьбы, я стал гармонично развивать свою личность. И результаты не заставили себя долго ждать. Благодаря долгим изнурительным тренировкам я не только научился виртуозно играть на нервных окончаниях сожителей по планетоиду, но теперь могу маяться дурью с большой скоростью!

Стоит сразу признаться, что этому во многом помогли компьютерные игры. С их помощью можно научиться замечательно тренировать пальцы рук, что просто необходимо для музицирования на клавишных инструментах. Начинать занятия лучше всего с Тетриса. Причем тренировки могут сослужить хорошую службу не только в плане жестокого убийства времени. Благодаря игре вы отлично разовьете свои конечности, а также поймете, что в этой жизни нам не прощают ошибки только женщины и тетрис на 9-ой скорости, а все остальное тлен и суета сует. С такими философскими настроями можно уже постепенно переходить на более современные учебные пособия.

Ну а уж затем, после прохождения полного курса капитанов дальнего жизненного плавания и дирижеров нервных оркестров, можно выплывать из виртуальных морей в океан реальной жизни. Для того чтобы дать свой концерт, который будет звучать на протяжении всего вашего срока пребывания в этом мире.




**За прошедшие две недели не вышло ни одной новой хорошей игры. Окончательно меня добили Carmageddon TDR 2000 и In Cold Blood. Вроде бы только что отгремела ECTS - самое горячее времечко для хитовых релизов. Ан нет, нас решили накормить откровенным отстоем, который при ином раскладе вряд ли бы вообще попал на страницы журнала. Вдобавок ко всему только что выяснилось, что отложен Black&White. Вдобавок ко всему я заметил, что в письмах стали меньше писать про Назарова. И вообще писать стали меньше. Сплошное расстройство. Тем не менее мы открываем рубрику с письма, которое начинается самым что ни на есть оригинальным образом:**

Ъхе! Так письмо точна никто не начинал! Хоть какое-то разнообразие в почтовом разделе! Пишу вам второй уже раз. Первое мое письмо вы опубликовали - мое сердечное спасибо вам за это! Надеюсь, и второе смогёт попасть в журнал. Я вот чего вам пишу. Я - обычный школьник, не супербогатый - из этого вывод: на лицензионные игры денежки нет... :(
А жаль, пиратские диски не эталон качества, но покупать приходится именно их... ОГРОМНОЕ спасибо Буке за локализацию забугорных игр!! Насколько же приятно купить РОДНУЮ ЛОКАЛИЗИРОВАННУЮ игру!! НО! Тут произошла история одна... В начале сентября я купил левую :(( Heavy Metal F.A.K.K.2. Наигрался, прошел. Все. И вдруг узнаю, что Бука ее локализует!! Да если б я знал, так я б... Я б на месяц позже согласен был бы ее купить, только из-за того, что она РОДНАЯ!! Из этого опять-таки вывод: Страна! Помещай у себя на сайте список игр, которые Бука будет локализировать!! Пожалуйста!!
Жду не дождусь новой версии Страны! Скорее бы!! Да, кстати, тут недавно промелькнуло письмо у вас, что один номер (с дьяблой2) нигде достать нельзя. Друже! Это ж номер с ДЬЯБЛОЙ! Его народ расхватает и съест, что и случилось! А я подписался на Страну, хе-хе, и все номера домой получаю, опять-таки хе-хе. По поводу споров о Назарове - хорошо пишет, но действительно воды много. Хотя обзоры по играм в его авторстве читать приятно, об игре узнаешь не много. :))) Даже не могу поверить, что постер наконец-то выздоровеет!! Уря, уря, уря! Насчет споров о дьябле2 - Вам первая понравилась? Тады вторую скушаете целиком, если нет - то пожуете и выплюнете... Вот как со мной. Я первую прошел до предпоследнего уровня, не выдыхая почти и не отвлекаясь ни на что, а потом выдохнул... и всё... Я себя зайти в ее директорию заставить не смог... Надоела она мне... Так же и с второй - дошел до джунглей, осталось выполнить два квеста - и забил на нее, стер с винта и установил Planescape. Почувствуйте разницу!! НАМНОГО интереснее, хотя я ее в третий раз уже прохожу... Насчет Vampire... Не очень она меня проперла. То есть концепция клевая, сюжет рулит, а играть интересно только вначале, потом начинается - квест - 4 уровня подземелья - сдал квест - получил новый... Разнообразие, конечно, есть - попадаются интересные квесты, но в основном... Кстати, оценка моя не очень компетентна, потому что я забил на игру где-то в Вене...
Ну ладно, покатушки. Письмо и так длинное. Бывай, Страна!!!
Tordosss aka Torrd.

*Должен сказать, что твое письмо (особенно его начало) чрезвычайно понравилось нашим верстальщикам и дизайнерам. Открою маленький технологический секрет. Письма обычно начинаются со слов приветствия "Здравствуй" или "Привет", или "Салют". Соответственно, первые буквы "З", "П" или "С" выделяются соответствующим образом. Причем вручную. Для каждого нестандартного приветствия, начинающегося с других букв, относительно трудоемкий процесс выделения приходится проводить заново. Так что твой "ъ" всех привел в состояние восторга. В остальном - спасибо за письмо ;-). Немного советов по прохождению Vampire: The Masquerade:*

Dобрый вечер, уважаемая СИ.
Не так давно я прочел в вашем журнале статью о Vampire: The Masquerade, которая стала прям бальзамом на мою душу, после многих ваших негативных отзывах о многих моих любимых играх (не стану здесь их перечислять, дабы не ввязываться в бессмысленную полемику). Поэтому сразу перейду к любимому мной VTMR. Хочется сразу привести комментарии к приводимому в вашем журнале прохождению.
Во-первых, драка с Вукодлаком - не такой уж он и крутой, как вы описывали, но на всякий случай скажу, что моя команда имела 100 пунктов на силе и были вооружены соответственно: Сэмюэль - Огнемет (извините, лень переходить на английскую клавиатуру), Лилия - Гранатомет, Кристоф - Ракетница (!), Вильхельм же стоял поодаль и

ждал, когда всех перебьют, чтобы перенестись в квартиру Null/Dev. К слову скажу, что ракетница имеет 250 пунктов повреждения против 30 от меча Ainkurn. В общем, при таком раскладе Вукодлак откидывается после второго-третьего раза, и даже страшно вообразить, что было бы, будь все с ракетницами. Еще одно уточнение - если прийти к Вукодлаку с Гуманностью около 5-10, то после разговора придется драться, а победив, СРАЗУ же будет первый финал - Кристоф становится новым Главным-кровососущим-гадом ("...I am rebirth... and now, I'm know wat's power is truely!"). Если же подойти, имея, как и я, где-то в районе 30 Humanity, то будет возможность диалога - первый вариант СРАЗУ же выдает вторую концовку: Кристоф становится слугой Вукодлака. Какой позор! И, наконец, имея большое число Гуманности (как я во второй раз), можно рассчитывать на положительный во всех отношениях финал.

Еще кое-что о драках. Во-первых, первый Vorhd (тот, что в Праге) забивается до смешного просто - все дело в том, что он не может выйти за пределы своей круглой арены, то есть его нужно подманить к краю (к счастью, это очень просто), а потом поливать заклинаниями и стрелами (по понятной причине врукопашную лезть нежелательно).

Зато пражский голем оказался для моих друзей очень легким противником - у обоих были только одноручные сабли с повреждением 45-50 и сила, прокачанная до 65 (ловкость где-то 50), с такими параметрами голем кладется без труда. Вообще, лучше всего прокачивать первую группу умений, плюс Лечение и несколько заклинаний. И дело тут не в том, что враги охотней и быстрей помирают от острой стали, чем от острых клинков, сколько в том, что на протяжении ВСЕЙ игры вам будет попадаться слишком много емкостей с кровью, так что потребность в кусании не возникает, а для мирного населения не нужно прокачивать Manipulation.

Едем дальше - Этриуса и Эрика-гаргулью можно совсем не убивать (насколько я понял,, убийство собрата по оружию грозит потерей Гуманности), а просто убежать из бастиона как только Эрик превратится. Ну а потом в Прагу.

Теперь о современности - во-первых, храм Сета. Я прошел игру до того, как прочел ваш журнал, а потому не мог пользоваться кодами, но все же прошел храм, видимо, вы упустили какой-то рычаг, благо их было предостаточно. Кстати, небольшая поправка при драке с Лукрецией. Не стоит бить эту кобру, а лучше найти служителя, у которого находится ее сердце, его-то и надо рубить. А драки с оборотнем вообще можно избежать, прямо из башни телепортировав всю команду в Убежище.

И еще одно - вы не упомянули, что в Праге (да и в Вене тоже) есть кузнец, у которого по вполне сносной причине можно купить уже в начале игры хорошее оружие и доспехи, в.т.ч. артефактные, он обитает прямо напротив ворот на мост Юдифи. И совсем напоследок скажу, что Кристоф (впрочем, как и любой из команды) обладает способностью наносить особо мощный удар мечом - для этого нужно при ударе зажать Shift.

На этом распрощаюсь, надеюсь, мои советы облегчат жизнь некоторым вампирам. :-)

Доброй ночи.

С уважением, Анубис anubis@onix.ru

*Поверьте мне, к большей части этих советов стоит прислушаться всем поклонникам Vampire без исключения. Мне они, например, показались весьма полезными. Кстати, хотелось бы, чтобы письма, в которых читатели делятся своими вариантами прохождения различных игр, приходили почаще. Читать их в последнее время значительно интереснее, чем скрепочно-клейную критику.*



Начну с самого наболевшего вопроса. Что случилось с Гоблином, смотрю последние номера с 69 по 74, и - ничегошеньки. Правда, у меня нет 70-го и 66-68-го, но я вернулся и в дальнейшем надеюсь оставаться с Вами. Я, между прочим, чуть не попал на работе. Интернет есть, но в строго ограниченной форме. И один раз, зайдя в инет для приёма служебной почты, память мне чётко нарисовала адресок Тупичка Гоблина, и понеслось часа на три. Я как самый молодой ламак давай всё читать в онлайне. И начитал, что потом пришлось писать объяснительную - какую такую важную служебную информацию я искал на столько денег. Но вроде отмазался. Это со стороны кажется смешным, но дело обстоит именно так. Теперь вынашиваю планы, как бы скачать весь сайт Гоблина и потом почитать в офлайне.

Я, конечно, не только ради Уголка Гоблина читаю Ваш журнал, но вот нет у меня возможности часто и долго быть в интернете, да и с бумаги читается намного лучше, чем с монитора. Потом ещё Ваш диск - 600 Mb всяких ништяков из инета раз в пятнадцать дней, которые я и за месяц не скачаю с нашей связью. Я считаю это круто, тем более демки игр очень сильно помогают в выборе игр для полного прохождения. Все даже более менее хорошие игры все равно не пройдёшь, зато обо всех понемногу знать будешь, я считаю это неплохо. Статьи статьями, а пощупать собственными руками совсем другое дело.

Я уже писал Вам пару писем и даже критиковал Ваш журнал, но сейчас критики не будет, потому что следующий номер будет полностью обновлённый, и я знаю - хуже он точно не будет, лучше? - посмотрим. Я сам работаю в полиграфии и знаю, какой это труд - сверстать публикацию в сто страниц за пятнадцать дней, даже с наработками. Вы обещали новый постер и новый интерфейс диска, так вот сугубо моё мнение о диске - я приял бы его вообще без интерфейса и авторана, у меня автораспознавание диска всё равно отключено. Просто разбросать все проги по нужным каталогам, как это, впрочем, и есть, и понаписывать пояснения в файлах README. А если есть авторан, то хочешь не хочешь, курсор мыши к нему тянется или он сам запускается. А потом идут разговоры, какой он медленный и какой он неудобный. Я понимаю, что это сейчас модно, и даже все пиратские диски идут с автозапуском, и я думаю, что в четвёртый раз всё будет как надо.

Вот, блин, не хотел критиковать, но одно замечание я таки сделаю. Речь идёт об игрухах, которые должны быть локализованы и изданы российскими издателями. Ведь в основном выбираются хитовые игры и задолго до выхода, чтобы локализованная версия вышла вместе с оригиналом. Вы же начинаете писать о них в самый последний момент, такой вот БА-БАМ по башке - игруха стопудово рулёзная, и мы даже перевели её и озвучили профессиональными актёрами, а я о ней первый раз слышу, а в следующем номере уже и полное прохождение. Я понимаю, для издателей нужно, чтоб игра лучше продавалась, но, помнится мне, если хитовая позиция, то Вы начинали писать о ней чуть ли не за год до выхода, а то и раньше. Из всех официально переведённых игр стопроцентный хит только Горький 17-18. Остальные ничего особенного, даже голос Фоменко не помог.

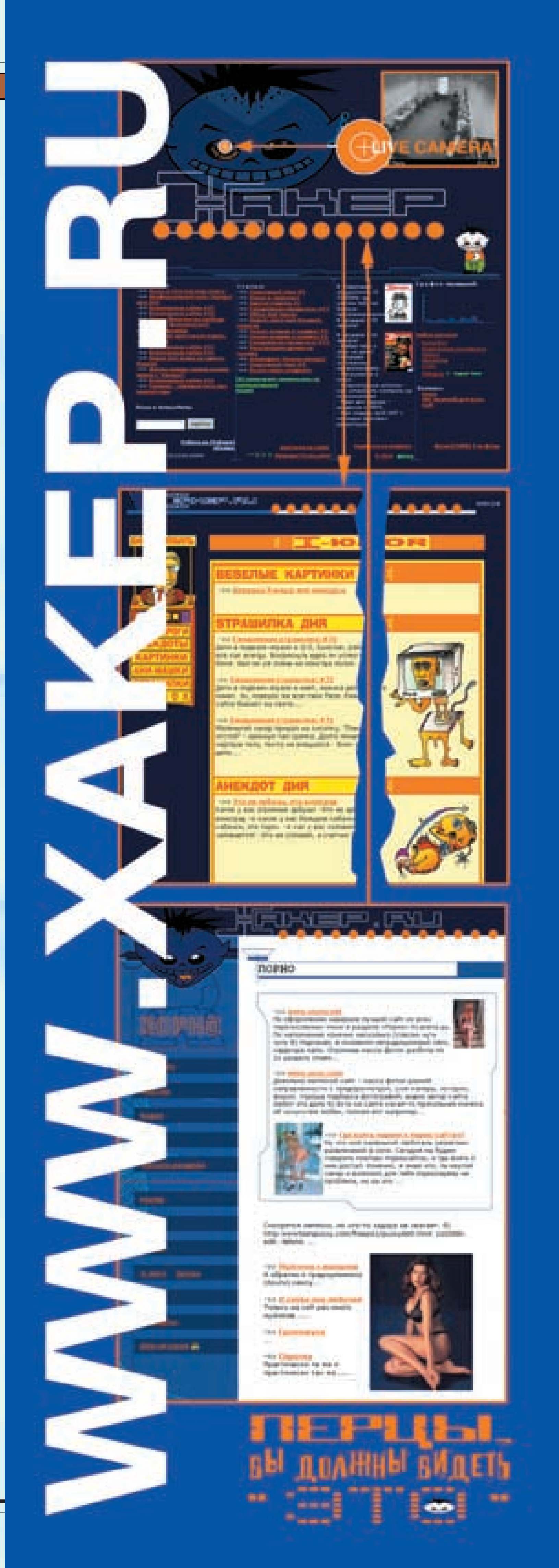
В завершение сего письма хочу сказать, что я доволен Вашим журналом, оставаться хитовым в наше нелёгкое время непросто, тем более обновляться и даже выходить в Прибалтике на национальном языке. Но я им не завидую, оригинал всегда лучше перевода, я представляю, как будут звучать шуточки В.На-

зарова на украинском языке и совсем не представляю их на языках прибалтийских стран.
Пока.
Юрий Наговицын aka NAGAN
г. Одесса.

*В общем, про ситуацию с Гоблином я уже писал буквально в прошлом номере. Однако придется повториться. "Как вы могли заметить, Гоблин - человек творческий. Как он сам неоднократно говорил, он не может срываться на скоропись, переходя на конвейерный принцип работы. Давайте все вместе дружно его поймем, что, на самом деле, сделать несложно. Конечно, Гоблин мог бы писать по десять полос в номер, но... человек хочет, чтобы это был не просто материал на десять полос, а нормальная интересная статья, от которой он бы сам получал бы удовольствие как автор." Ничего к своим словам добавить не могу. Хотелось бы лишь отметить, что в 68 номере была статья Гоблина, посвященная триксам в Quake III Arena. Что касается диска, то позволю себе с Юрием не согласиться. Отсутствие интерфейса - это скучно. Кстати, наличие функции autorun вовсе не обязательно для запуска демо-дисков. Интерфейс можно загрузить и через стандартный explorer. Почему мы так поздно начинаем писать о локализуемых играх? Как правило, процесс локализации не занимает особенно много времени, соответственно, с того момента, как становится известно о том, что игра N будет локализована, до того, как она появляется на прилавках, может пройти всего две недели. Так что просим нас извинить, но... тут уж мы бессильны. Да, думаю, афоризмы Назарова при соответствующем переводе на украинский язык будут пользоваться еще большим успехом.*

Привет, Страна!
Пишу я к Вам, чего же... э-э... Изо всех сил постараюсь не быть извращенцем в стиле г-на Назарова, которому бы не мешало подновить репертуар, а то сентенции про красное вино, необходимое для успешного попивания водки и прочая , и прочая кочуют из номера в номер. Тьфу, ну вот, обещал не быть словоизвращенцем, а начал с базара и наездов.
Короче, я хотел поблагодарить за хороший (почти уже отличный :)) журнал всех, кто его делает. С нетерпением жду каких-то супер-пупер кульных изменений с 15 сентября. Санки, в общем, гретые (great thankzzz), мужики, за работу! Оперативная и качественная информация, после которой потуги других изданий выглядят жалковато. Вот только про приставки информации мало. Э-э... чтоб тебя!... проболтался... Ну да, ну пишет это письмо, стыдно сказать, приставочник. Осквернил страницы этого уважаемого издания человек (что звучит гордо :)), а некоторые скажут ламО (что звучит не очень гордо:)), который искренне считает, что компьютер гораздо интереснее забивать не мегабайтами Unрыла или 2-го Диаблы (кстати, 2-я часть скучна и тупа), а музыкальными редакторами и прочей  полезной в хозяйстве и работе дребеденью. Играться же лучше на приставочке - веселее, интереснее, несерьезнее. Во что мы (да! я тоже, иногда) играем на PC - симуляторы, стратегии, RPG, 3D-action. Симуляторы и стратегии - это не игра, а извращение и геморрой. Экшены спасает только мультиплеер. Остаются RPG - вещь хорошая, опять же Online. Но! Во все это, кроме симуляторов (зато есть файтинги, спортивные игры, танцевальные игры и т.д. :)), можно играть и на приставке и де-





лать это весело и не напрягаясь установкой, количеством памяти, системными требованиями и апгрейдом.

С мультиплеером пока погано, но нам уже обещали модем в новом поколении приставок, так что мы еще потягаемся. Опять же такой классный вещь, как Dual shock, к компу не подрубишь... Когда ты покупаешь приставку или дивайс к ней, ты знаешь, что тебя ждет: недостатки - такие-то, преимущества - такие-то. Ни больше, ни меньше, и ты уже ничего не сможешь изменить и расслабляешься, и получаешь удовольствие от игры. На PC же ты только и занят, что оценкой скорости, качеством графики, звука и пр. Только и вижу, как геймера ходят к продавцам и жалуются, что у них то одно не идет, то другое не катит.

Но главное, любители поиграть на PC говорят, что их игры не идут ни в какое сравнение с НЕСЕРЬЕЗНЫМИ видеоиграми. Но ведь это игры, И-Г-Р-У-Ш-К-И, а если игрушки должны быть серьезными, то, извините, это уже клинический случай, и обсудить это лучше со специалистом.

Я никого не хочу обидеть, но возникает ощущение, что PCшники - чрезвычайно непримиримые (агрессивные, я бы даже сказал) люди, которые хотят, чтобы и "Страна" стала исключительно их журналом, а мне интересно читать весь журнал от корки до корки, и я считаю, что игры не делятся на компьютерные, 128-, 32- или 8-битные, а делятся на хорошие и плохие. Я это все к тому, что уж если журнал мультиплатформенный, то и давайте будем давать возможность читать его всем без разделения на приставочников и компьютерщиков, ибо читать его интересно. Короче, гамера всех платформ, систем и верований - объединяйтесь и бейте морду вшивым разработчикам типа Traveller's Tales.

Так вот, о приставках - маловато будет. Цитату о том, что баланс информации между играми на PC и приставках отражает реальное положение... и т.п., мы знаем наизусть, но что-то не верится... Как не пойдешь в магазин или на рынок, так там каждую неделю только на одну Соньку вываливают столько игр, что не обо всех них пишет даже ваш OPM Россия. Хотя последний номер Страны, например, порадовал и огорчил одновременно - Dew prism (Treads of fate) я только купил, а вы уже написали, а прочитал бы раньше - не купил бы.

И еще одна вещь. Я ярый фанат манги и аниме. Ну, люблю я этих большеглазых страусов. И сильно затронуло меня письмо некоего Евгения в номере 14(71)'2000. Так у меня предложение. Среди авторов Страны есть любители японского лубка. У вас солидное издание - денег хватит. Займитесь выпуском журнальчика, посвященного манге и аниме. При таком количестве поклонников больших и мокрых глаз в нашей стране и при абсолютном отсутствии информации вам гарантирована сверхприбыль. Знаете, с какой скоростью сметают у нас в городе изредка появляющийся нерусский журнал об этом жапанийском чуде. Кстати, в последнем номере был здо-о-оровенный постер со Скволом и атрибутикой FF VIII. Я его на работе к стенке пришпандорил. А в России нету ни комиксов, ни манги. Позавчера только по третьему разу прошел Lunar SSSC - отличная игра от Kadokawa Shoten & Game Arts. Вот, практически, и все аниме. В остальных игрушках его лишь крупицы.

Все, не буду больше вас доставать. Надеюсь, прочитаете мое многочасовое творение. А над идеей журнальчика покумекайте. Посмотрите, как разметут пилотный выпуск. Пока.

DIS FF#. Калининград.

И группа товарищей тут еще навязалась - тоже согласны со всем вышеозначенным.

P.S. Я понимаю, что уже опоздал, но можно я пройдусь по скрепкам, бумаге и прочему?... Люди (гамера и прочие уважаемые читатели :)), вы уже совсем с ума посходили? Радиация с мониторов мозги съела? Жуйте кактусы, говорят, помогает. Больше вам обсудить уже нечего.

*Только не надо меня спрашивать, каким образом это письмо попало на страницы "Обратной Связи". Во-первых, ничего в нем такого уж страшного нет, написано оно разумным, понимающим человеком, а главное - лично я его прочитал с большим интересом. К тому же набить морду разработчикам из Traveller's Tale действительно необходимо. Что касается журнала, посвященного манге и аниме... Пока искренне рекомендую обратить внимание на "Фантом". Высококачественные иллюстрации, думаю, смогут доставить не меньшее эстетическое наслаждение, чем настоящее аниме. Тем более, что в наличии также имеются великолепные фантастические рассказы, многие из которых нигде раньше не публиковались.*



*Хочу предоставить вашему вниманию замечательную, на мой взгляд, статью, написанную Сергеем Ильей, одним из победителей нашего конкурса читательских статей на диске, и посвященную игровым клубам:*

## Игровые клубы

Предупреждение: Все события, описанные в рассказе никоим образом не порицают любителей компьютерных клубов и приведены здесь лишь для того, чтобы указать активным геймерам на их недостатки, которые, как известно, есть у каждого. Не надо обвинять автора в непрофессионализме или, хуже того, неумении разбираться в компьютерных играх, так как он тоже является рядовым посетителем клубов и лишь высказывает своё мнение, никому его не навязывая.

- К чёрту Инет!!! - громко крикнул геймер, смачно стукнув кулаком по ни в чём не повинной клавиатуре. И его можно было понять. При плохой связи и огромных тормозах в играх было весьма проблематично получать от игры хоть какое-то удовольствие.

Внезапно зазвонил телефон. Проведя несколько часов перед экраном монитора в напряжении, геймер испуганно вздрогнул и припал к трубке телефона почти так же, как человек, измученный жаждой, припадает к сосуду с водой.

Звонил один знакомый. Он предлагал наведаться в новый недавно открывшийся клуб. Разумеется, речь шла о компьютерном клубе. "Что же, можно и сходить для разнообразия", - решил геймер и пошёл в клуб.

Однако, войдя в клуб, он подумал, что ошибся адресом и вместо компьютерного клуба попал в больницу для душевнобольных, а именно - в палату для пациентов с маниакальными наклонностями. Нет, конечно же, это был именно клуб, но не будем судить строго, ибо по атмосфере, царящей в данном заведении, сложно было решить иначе.

За тремя десятками компьютеров сидели растрёпанные и взлохмаченные, как после настоящей баталии, молодые люди. Не скупясь на ядрёные выражения, они смачно называли друг друга словами, которые можно было услышать лишь в заведениях несколько другого плана. Более того, некоторые слова были вообще неизвестны нашему герою, а иные сильно смахивали на заимствованные из иностранных языков.

Из этого непродолжительного оцепенения гейм вывел оклик приятеля:

- Ну чё, на сколько брать-то будем? Или может вообще ночью придём?
- А зачем ночью-то?!
- Ну ты дал! Ночью ведь дешевле!

Представив себе такое ночное развлечение, геймер поспешно отказался. Час игры стоил недорого - раза эдак в два дешевле, чем час пользования Интернетом. Игрокам указали места за компьютерами, как вдруг, довольно неделикатно оттолкнув их, к столу администратора подбежал какой-то взъерошенный паренёк с двумя двухлитровыми бутылями "Кока-колы" под мышками.

- На, Сашок, тебе бутылки, - крикнул он администратору, - давай мои два часа!
- Хорошо, не ори, - ответил тот, ничуть не смутившись, - иди за вон тот!
- А за что это ему? - поинтересовался наш герой.
- А он за "Колой" сбегал, - ответил ему администратор, - хочешь, можешь почистить мышей - получишь два часа времени.
- Нет уж - ответил геймер. Должность мальчика на побегушках ему явно претила.

Не успел он разместиться за компьютером, как к нему обратился какой-то парень, который предложил "поколбаситься" в "клёвую гамезу" на какой-то "мапе".

Когда друг перевёл ему просьбу на человеческий язык, геймер с охотой согласился.

Играл он неплохо - сказалась подготовка в Инете. Вдруг откуда-то из-за спины он услышал приглушённые голоса:

- Ишь, как скачет!
- Ничего, щас его, ламка, быстренько завалят!

Заслушавшись, геймер действительно моментально потерпел поражение и был убит. Он с негодованием повернулся и увидел за собой двух ухмыляющихся парней.




Не успел он открыть рот, как один из них прогнусавил:

- Клёво тебя зарулили.
- Порвали как грелку, - подпел ему другой.

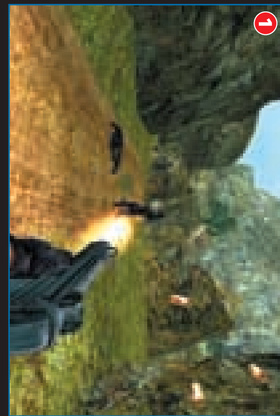
Геймер сорвался:

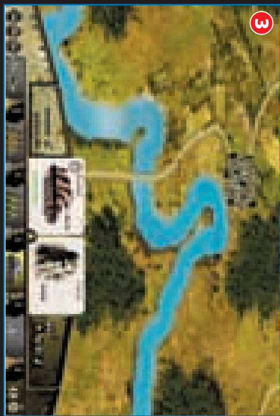
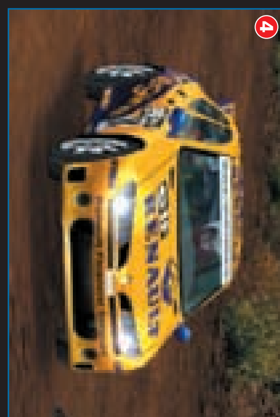
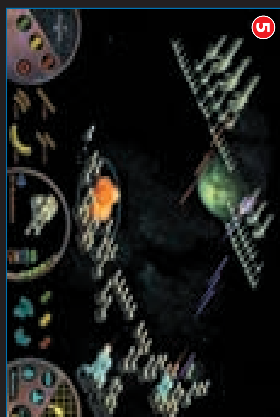
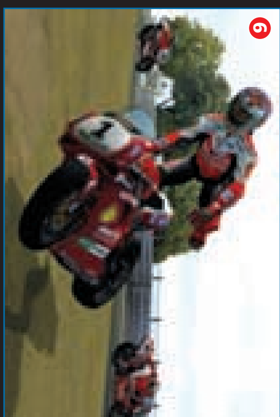
- Сели бы и сами сыграли, а я бы посмотрел, как вас...

На такое предложение они ответили, что у них нет денег.

На такой резонный ответ было трудно что-то возразить, и геймер постарался не обращать на них внимания. Но даже когда они ушли, он чувствовал на себе чей-то насмешливый взгляд.

Кроме того, наш герой отметил ещё одну черту здешней публики - она состояла из одних консерваторов. Здешние



**ДЕМО-ВЕРСИИ:**

**No One Lives Forever**
Великолепный 3D-action от Monolith, в котором не самую последнюю роль играет сюжет. Плюс шикарная графика, бешеная динамика и продвинутый искусственный интеллект. 1

**Dark Reign 2**
Это не просто "еще одна real-time стратегия в полном 3D". Это - достойный конкурент общепризнанных лидеров жанра. 2

**Panzer General III: Scorched Earth**
Продолжение суперизвестного сериала, пошаговая стратегия от SSI фанатам жанра точно должна прийтись по вкусу. 3

**V-Rally 2**
Порт известной гонки с PlayStation заставит понять поклонников PC, чего они были лишены из-за своей моноплатформенности... 4

**Reach for the Stars**
Еще одна пошаговая стратегия от SSI, действие которой на этот раз разыгрывается на космических просторах. 5

**Superbike 2001**
Демо-версия продолжения Superbike 2000 отличается продвинутой графикой, высокой степенью реализма и невероятной скоростью. 6

**ПАТЧИ:**
Shogun: Total War v1.11 Patch
Martian Gothic v2.0 Patch
4x4 Evolution Patch
Battlezone II v1.1 Patch
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child v1.1 Patch
Age of Empires II v2.0a Patch

**ВИДЕО:**
Dark Cloud
FIFA 2001
Metal Gear Solid 2
Onimusha
Американская реклама Sega.net
X-Men (Widescreen)

**ТАКЖЕ НА ДЕМО-ДИСКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ ДЕМО-ВЕРСИИ:**
Animorphs
Amazons&Aliens



игруны наотрез отказывались играть в незнакомые игры и на незнакомых картах, аргументируя это всегда одной и той же фразой - "это отстой и полное фуфло!" Геймеру в клубе не особенно понравилось. Не понравились посетители, не понравилась атмосфера. Из этого сложилось тягостное впечатление.

Уходя, он краем глаза заметил, как всё тот же бойкий паренёк помогал администратору проходить какую-то игру. Так что первый визит в клуб не удался. Не удались и последующие.

Но на этом история с клубами не закончилась. Случай завёл нашего героя в один провинциальный город, и он решил посетить местный клуб - а вдруг нравы здесь другие. Городок был небольшой - всего 170000 людей населения. Выбирать клуб долго не пришлось - он был всего один и располагался в одном из залов местного кинотеатра, который, кстати, в городе тоже был один. Клуб носил громкое имя "Арена".

В клубе всё было по старинке. Администратор с блокнотиком записывал время играющих. Благодать! Правда, несколько настораживал тот факт, что лексикон здешних игрунов мало чем отличался от лексикона их коллег из крупного города. Краткий осмотр того, во что, собственно, играли, привел геймера в ужас - настолько здешние вкусы были непохожи на те, к которым он привык. Оно и понятно - когда в городе один клуб, не с кем общаться о вкусах, узнавать, какие игры интереснее. Остаётся только вариться в собственном соку. Поэтому и играют в то, что на их взгляд круче, где кровищи и оружия больше.

Предпринятый ликбез с треском провалился - здешние игруны по консерватизму ничуть не уступали своим коллегам из крупного города. Может быть, читатели обвинят в консерватизме меня, но знаете, во ЧТО они там играли?! Скажу по секрету - играли они не в Quake 3 ("графика слишком мультяшная") и не в Quake 2 ("графон отстойный"), и не в Half-life ("не прикольно"), и даже не в Delta Force ("больно нудно")! Ну, догадались, во что они играли? А играли они в Soldier of Fortune!!! И только в него! Это, конечно, тоже не отстой, но, кроме него, они ничего не признавали - см. пункты, по которым они выбирают игры.

Дальше больше! Когда дело дошло непосредственно до игры, то администратор сказал, что свободная машина будет в 15:30. В указанное время он попросил прийти в 15:45. "Ошибка, наверное", - подумал геймер. Но в 15:45 админ сказал приходить в 16:00!

- Да вы что, издеваетесь, что ли, - вскричал геймер.

- Не кричи, - ответил админ. - Ты чего, книжек не читал: утром - деньги, вечером - стулья, - под смех присутствующих процитировал он Ильфа и Петрова.

- Не понял, - сказал геймер.

- Ели хочешь оставаться в очереди, плати деньги, иначе будешь отодвигаться. Подожди, часов в 10 поток поутихнет, и ты сможешь поиграть, - с сарказмом объяснил тот.

Комментарии, как говорится, излишни. Монополия - это, конечно, хорошо, но только для того, кто её делает.

После этого наш герой скопил денежек, подключился к провайдеру получше и спокойно себе играет по интернету.

Happy End ;-)


пора осваивать новые технологии
STUDIO PCTV
TV, VIDEO, WEBTEXT and FUN
$69 +пульт Д.У. +видеомонтаж
STUDIO PCTV
Это так классно - добавить в свой компьютер цифровой телевизор с помощью Studio PCTV!
К тому же с ней можно записывать и монтировать видео (функция цифрового видеомагнитофона), обмениваться видеопосланиями в Интернет, делать цифровые фотографии с видеокамеры.
$249
miroVIDEO STUDIO DC10 PLUS
А купив Studio DC10 Plus вы создадите на своем ПК настоящую видеостудию - об этом мечтали многие поколения видеолюбителей.
Studio-DV предназначена для тех, кто уже имеет новую цифровую камеру Digital8 или mini-DV с входом/выходом I-LINK (IEEE1394), подключив ее к Studio-DV можно управлять камерой, записывать и редактировать видео, добавлять титры и спецэффекты - в цифре, без потери качества!
$199
STUDIO DV
Хотите посмотреть как работают наши продукты?
Два раза в неделю в компьютерных салонах Москвы Pinnacle Systems проводит демонстрацию линейки STUDIO !
Расписание смотрите на www.pinnaclesys.ru/roadshow
PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclesys.ru
(095) 943-9293, 943-9290, 158-5386, E-mail: azazello@mpc.ru
Полный список партнеров PINNACLE можно найти на сайте.



JET SET RADIO
VIVA
サマーセール
www.gameland.ru
SEGA
Sega Dreamcast


Summoner
www.gameland.ru
СТРАНА ИГР
volition
THQ